

**ANALISIS DAMPAK JUDI ONLINE TERHADAP KESEHATAN
KARYAWAN PT. PALARAN SINERGI MAS KALIMANTAN TIMUR
TAHUN 2025**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Drajat Sarjana S-1**

**Minat Promosi Kesehatan Kerja (K3)
Studi Kesehatan Masyarakat**



CATUR AULIAH RAMADANI

NPM. 2113201056

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT UNIVERSITAS WIDYA
GAMA MAHAKAM SAMARINDA
TAHUN 2025**

HALAMAN PENGESAHAN PERSETUJUAN

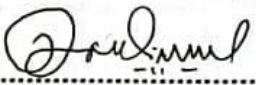
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Catur Auliah Ramadani
NPM : 2113201056
Peminatan : Promosi Kesehatan
Program Studi : Kesehatan Masyarakat
Judul Skripsi : Analisis Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan
Karyawan PT.Palaran Sinergi Mas Kalimantan Timur Tahun
2025

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada Tanggal 22 Agustus 2025 dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat pada Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Menyetujui
Dewan Penguji :

Ketua Penguji/Pembimbing 1
Dr. Rosdiana, SKM., M.Kes
NIDN. 1105127601


(.....)

Anggota Penguji/Pembimbing 2
Siti Hadijah Aspan, S.Keb.MPH
NIDN. 1112069701


(.....)

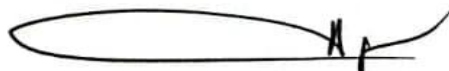
Anggota Penguji/Penguji 1
Kartina Wulandari, SKM., M.Si
NIDN. 1117068902


(.....)

Anggota Penguji/Penguji 2
Drs. H Sumadi., M.MSI
NIDN. 1107056001


(.....)

Mengetahui
Dekan
Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda



Ilham Rahmatullah, SKM., M.Ling.
NIK. 2012.089.140

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : Catur Auliah Ramadani
NPM : 2113201056
Judul Skripsi : Analisis Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan
Karyawan PT.Palaran Sinergi Mas Kalimantan Timur Tahun
2025.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian laporan skripsi berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari penelitian sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan programing yang tercantum sebagai bagian dari laporan skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, peneliti akan mencantumkan sumber secara jelas.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah di peroleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai norma yang berlaku di perguruan tinggi ini

Samarinda 24 Agustus 2025

buat pernyataan

Catur Auliah Ramadani
NPM. 21.13201.056

ABSTRAK

Catur Auliah Ramadani. 2025. Dampak Judi Online terhadap Kesehatan Karyawan di Tempat Kerja. Di bawah bimbingan Dr. Rosdiana, S.KM., M.Kes. selaku Pembimbing I dan Siti Hadijah Aspan, S.Keb., MPH. selaku Pembimbing II.

Fenomena perjudian online kini menjadi perhatian serius secara nasional, dengan tren peningkatan kasus di berbagai daerah, termasuk di Kalimantan Timur. Salah satu perusahaan yang terdampak adalah PT Palaran Sinergi Mas, di mana dari total 122 karyawan, sekitar 30 orang diketahui terlibat dalam aktivitas perjudian online. Kondisi ini memicu gangguan kesehatan yang berdampak langsung terhadap kualitas tidur dan penurunan kinerja kerja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak judi online terhadap kesehatan karyawan dengan meninjau dari aspek karakteristik pengguna, serta dampak fisiologis dan psikologis yang ditimbulkan. Hasil penelitian diharapkan memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai risiko kesehatan yang ditimbulkan oleh kecanduan judi online di lingkungan kerja.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap satu informan utama yang merupakan karyawan pengguna judi online, serta satu informan pendukung dari keluarga. Analisis dilakukan secara tematik dengan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak judi online berupa adanya gangguan fisiologis dan psikologis seperti kelelahan, insomnia, dan penurunan nafsu makan, serta dampak psikologis berupa stres berat, kecemasan, perubahan suasana hati, dan gejala depresi. Kondisi ini turut memengaruhi hubungan sosial dan menurunkan produktivitas kerja.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa kecanduan judi online berdampak negatif terhadap kesehatan mental dan fisik karyawan. Disarankan agar tempat kerja menyediakan layanan konseling, melakukan deteksi dini masalah psikologis, serta meningkatkan literasi keuangan untuk mencegah dampak yang lebih luas.

Kata kunci: Judi, Online, Kesehatan, Karyawan, Psikologis

ABSTRACT

Catur Auliah Ramadani. 2025. The Impact of Online Gambling on Employee's Health at Workplace. Supervised by Dr. Rosdiana, S.KM., M.Kes. as First Supervisor and Siti Hadijah Aspan, S.Keb., MPH. as Second Supervisor.

The phenomenon of online gambling has attracted growing national concern, with a rising trend in reported cases across various regions, including East Kalimantan. One affected company is PT Palaran Sinergi Mas, where approximately 30 out of 122 employees are reportedly involved in online gambling activities. This condition has triggered health disruptions, particularly reduced sleep quality and declining work performance. This study aims to analyze the impact of online gambling on employee health by examining user characteristics, as well as the resulting physiological and psychological effects. A descriptive qualitative approach was employed, using in-depth interviews with primary and supporting informants. The findings are expected to provide comprehensive insights into the health risks associated with online gambling addiction in the workplace..

This research employed a descriptive qualitative approach using a case study method. Data were collected through in-depth interviews with one key informant who is an employee engaged in online gambling, and one supporting informant from the family. Thematic analysis was used through data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The findings indicate physiological disorders such as fatigue, insomnia, and appetite loss, along with psychological impacts including severe stress, anxiety, mood changes, and symptoms of depression. These conditions also affected social relationships and reduced work productivity.

It is concluded that online gambling addiction has a detrimental effect on both the mental and physical health of employees. It is recommended that workplaces provide counseling services, early detection of psychological problems, and financial literacy programs to prevent broader impacts.

Keywords: Online Gambling, Employee Health, Psychological Impact

RIWAYAT HIDUP



Catur Auliah Ramadani, lahir pada tanggal 20 November 2003 di Samarinda Kalimantan Timur. Putra dari pasangan Bapak Baharuddin A.Md.Pd dan Ibu Aliyah, merupakan anak keempat dari empat bersaudara. Penulis memulai pendidikan di sekolah dasar pada tahun 2009 di SDN 001 Desa Atap Kec.Sembakung dan lulus pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama pada tahun 2015 di sekolah SMP Negeri 001 Desa Atap Kec.Sembakung dan lulus pada tahun 2018, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 01 Sembakung dan lulus pada tahun 2021. Kemudian Penulis tercatat sebagai mahasiswa perguruan tinggi swasta Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda pada Fakultas Kesehatan Masyarakat (FKM) Jurusan Kesehatan Masyarakat pada tahun 2021. Telah melaksanakan Pengalaman Belajar Lapangan (PBL) 1 dan 2 di Desa Manunggal Jaya, Kecamatan Tenggarong Seberang, Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun 2024 serta melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) di di Kelurahan Teluk Pemedas, Kecamatan Samboja, Kabupaten Kutai Kartanegara tahun 2024. Selain berkuliah penulis juga aktif dalam lembaga organisasi di kampus yaitu Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM Fakultas Kesehatan Masyarakat) pada tahun 2021-2022.

KATA PENGANTAR

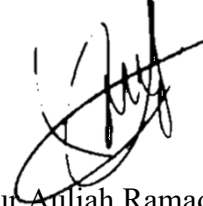
Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan bimbingan dan petunjuk-Nya, skripsi dengan judul “analisis dampak judi online terhadap kesehatan karyawan pt. Palaran sinergi mas kalimantan timur tahun 2025” dapat terselesaikan dengan baik. Sehubungan dengan itu penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T.,
2. Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Bapak Dr. Arbain, M.Pd
3. Wakil Rektor Bidang Umum dan Keuangan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Bapak Dr. Akhmad Sopian, M.P
4. Wakil Rektor Bidang KAPSIKHUMAS Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Bapak Dr. Suyanto, M.Si
5. Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Bapak Ilham Rahmatullah, SKM., M.Ling.
6. Wakil Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat Ibu Apriyani, SKM., MPH.
7. Ketua Program Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Bapak Istiarto, SKM., M.Kes.
8. Sekretaris Program Studi Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Ibu Siti Hadijah, Aspan, S.Keb., MPH.
9. Dr. Rosdiana, S.KM., M.Kes dan Ibu Siti Hadijah, Aspan, S.Keb., MPH selaku pembimbing I dan pembimbing II.
10. Ibu Kartina Wulandari, SKM., M.Si dan Bapak Sumadi A, S.Kom, M.MSI selaku Penguji I dan Penguji II.

11. Orang tua saya yang saya cintai hingga saat ini selalu mendukung saya.

Besar harapan penulis agar proposal ini dapat dijadikan salah satu bahan dan kajian khususnya dalam bidang ilmu Kesehatan masyarakat. Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan proposal ini sehingga dengan segala kerendahan hati penulis menerima saran dan kritik.

Samarinda 24 Agustus 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Catur Auliah Ramadani', written over a faint circular stamp.

Catur Auliah Ramadani
NPM. 2113201056

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Catur Auliah Ramadani

NPM : 2113201056

Fakultas / Jurusan : Kesehatan Masyarakat /Kesehatan Masyarakat

Jenis Karya : Skripsi

Judul : Analisis Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Karyawan PT.Palaran Sinergi Mas Kalimantan Timur Tahun 2025.

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UWGM Samarinda atas penelitian karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan / mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UWGM Samarinda, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti / pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UWGM Samarinda, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Samarinda, 24 Agustus 2025

buat pernyataan,



Catur Auliah Ramadani
NPM/2113201056

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PERSETUJUAN **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.... **Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.**

ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Umum Penelitian.....	3
D. Tujuan Khusus Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Judi Online	5
1. Pengertian Judi Online	5
2. Sejarah Judi Online.....	7
3. Karakteristik Pelaku Judi Online.....	8
4. Pengaruh Judi Online Pada Masyarakat Samarinda.....	9
5. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Judi Online.....	10
B. Dampak Judi Online	11

1. Dampak Fisiologi Penggunaan judi Online.....	12
2. Dampak Psikologi Penggunaan Judi Online	16
C. Penelitian Terdahulu.....	23
D. Alur pikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Subjek Penelitian/Informan	28
D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Sumber Data	30
F. Instrumen Penelitian	30
G. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Teknik Analisis Data	32
I. Keabsahan Data	33
J. Jadwal Penelitian	34
K. Operasionalisasi	34
L. Etika Penelitian	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Gambaran Umum	40
B. Hasil Penelitian.....	41
1. Karakteristik Informan	41
2. Penyajian Data.....	42
C. Pembahasan	63
1. Karakteristik Informan	63
2. Dampak Fisiologis.....	69

3. Dampak Psikologis	74
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	34
Tabel 3.2 Operasionalisasi	34
Tabel 4.1 Tabel Informan Utama.....	42
Tabel 4.2 Informan Pendukung.....	42
Tabel 4.3 Informan Kunci.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Pikir.....	27
Gambar 3.1 Analisis Data	33
Gambar 4.1 Kegiatan Perusahaan	40
Gambar 4.2 Tampilan Judi Online.....	48
Gambar 4.3 Jackpot Judi Online	50

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Balasan
- Lampiran 2. Panduan Wawancara
- Lampiran 3. Master Data
- Lampiran 4. Matriks Analisis Data
- Lampiran 5. Dokumentasi Fotos

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Judi online telah menjadi fenomena global yang semakin mengkhawatirkan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Kemudahan akses melalui perangkat digital seperti *smartphone* dan komputer membuat judi online semakin mudah diakses oleh berbagai lapisan masyarakat, tanpa batas usia maupun profesi. Aktivitas ini tidak hanya membawa risiko finansial, tetapi juga berdampak pada aspek kesehatan fisik dan mental individu yang terlibat (Widhiatanti & Tobing, 2024a).

Kecanduan judi online termasuk ke dalam kategori gangguan mental yang dapat memicu berbagai masalah kesehatan, seperti stres, kecemasan, gangguan tidur, serta penurunan kualitas hidup. Fenomena ini semakin kompleks karena dampak negatifnya tidak selalu langsung terdeteksi, khususnya di lingkungan kerja, sehingga berpotensi mengganggu produktivitas dan kesejahteraan karyawan dalam jangka panjang Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2020).

Di Indonesia, masalah judi Online telah berkembang menjadi isu sosial yang serius. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), pada tahun 2023 tercatat sekitar 4 juta orang terlibat dalam aktivitas judi Online, dengan rentang usia yang luas, mulai dari anak-anak hingga dewasa (Adha & Nasution, 2024).

Fenomena ini tidak hanya terjadi di kota-kota besar, tetapi juga telah menyebar ke berbagai daerah, termasuk Kalimantan Timur. Ancaman siber yang terkait dengan judi Online di wilayah ini mengalami peningkatan signifikan, yang ditandai dengan adanya 236 serangan siber terhadap situs web pemerintah daerah hingga Agustus 2024 (Adha & Nasution, 2024).

Kondisi ini menunjukkan bahwa penyebaran dan dampak judi Online di Indonesia, khususnya di Kalimantan Timur, telah menjadi perhatian serius baik bagi pemerintah maupun masyarakat, karena berpotensi menimbulkan kerugian ekonomi, sosial, dan kesehatan di tingkat lokal.

Di Kota Samarinda, fenomena judi Online juga mulai mendapat perhatian, sejalan dengan tren nasional yang menunjukkan peningkatan kasus di berbagai daerah. Berdasarkan data Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), aktivitas judi Online di Indonesia telah menjangkau hampir seluruh wilayah, termasuk Kalimantan Timur (Adha & Nasution, 2024).

Meskipun data statistik resmi mengenai jumlah pengguna judi Online di Samarinda belum tersedia, berbagai pemberitaan dan laporan masyarakat menunjukkan bahwa praktik ini semakin marak dan merambah ke lingkungan kerja.

Di wilayah Kelurahan Bantuan, Kecamatan Palaran, isu judi Online mulai menjadi perbincangan, tidak terkecuali di lingkungan PT. Paparan Sinergi Mas, perusahaan yang bergerak di bidang pemecahan batu bara dan telah beroperasi sejak 2014. Berdasarkan observasi peneliti selama masa magang di perusahaan tersebut, terdapat indikasi keterlibatan sebagian karyawan dalam aktivitas judi Online dengan intensitas dan pola perilaku yang bervariasi. Gejala yang teramatir antara lain meningkatnya tingkat absensi, penurunan motivasi kerja, serta perubahan perilaku sosial di lingkungan karyawan. Meskipun temuan ini masih bersifat indikatif dan belum didukung data survei internal yang komprehensif, fenomena tersebut menguatkan dugaan bahwa judi Online mulai memberikan pengaruh nyata terhadap kesejahteraan psikologis dan produktivitas pekerja di perusahaan ini.

Walaupun fenomena judi Online telah banyak dibahas dalam berbagai penelitian di Indonesia, sebagian besar kajian masih berfokus pada aspek ekonomi dan sosial masyarakat secara umum. Penelitian terkait dampak judi Online terhadap kesehatan karyawan di lingkungan kerja, khususnya pada sektor industri seperti pertambangan, masih sangat terbatas. Sebagian besar studi terdahulu menyoroti masalah keuangan, konflik keluarga, atau kriminalitas akibat judi Online (Widhiatanti & Tobing, 2024 dan Suharya, 2019).

Namun sangat sedikit yang secara spesifik mengkaji dampaknya terhadap kondisi psikologis dan fisik karyawan di lingkungan perusahaan. Padahal, kecanduan judi online dapat memicu stres, kecemasan, hingga penurunan performa kerja, terutama bila tidak terdeteksi dan ditangani dengan baik oleh perusahaan, seperti yang diungkapkan Organisasi Kesehatan Dunia (WHO, 2020).

Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting karena memberikan kontribusi baru dalam memahami dampak langsung judi online terhadap kesehatan karyawan, sekaligus memberikan gambaran empiris yang selama ini belum banyak diungkapkan, khususnya di sektor pertambangan dan wilayah Kalimantan Timur.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan dampak judi online terhadap kesehatan karyawan PT. Palaran Sinergi Mas di Kelurahan Bantuas, Kecamatan Palaran, Kota Samarinda. Secara khusus, penelitian ini menggali bagaimana keterlibatan dalam aktivitas judi online berpengaruh terhadap kondisi psikologis, fisik, serta produktivitas kerja karyawan. Masalah ini menjadi semakin mendesak untuk ditelaah karena berdasarkan data internal perusahaan, dari total 122 karyawan, sekitar 30 orang diketahui pernah atau sedang terlibat dalam aktivitas judi online, baik melalui permainan slot, togel, maupun taruhan bola daring. Keterlibatan ini tidak hanya berdampak pada kesehatan mental dan fisik, tetapi juga menyebabkan penurunan konsentrasi, konflik interpersonal, hingga absensi kerja yang meningkat. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan bagi manajemen perusahaan dalam merancang kebijakan pencegahan dan penanganan yang lebih tepat sasaran guna menciptakan lingkungan kerja yang sehat dan produktif. Adapun judul penelitian ini adalah: **“Analisis Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Karyawan PT. Palaran Sinergi Mas Kalimantan Timur Tahun 2025.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana karakteristik karyawan yang terlibat dalam judi online serta bagaimana dampak keterlibatan dalam judi online terhadap kesehatan fisiologis dan kesehatan psikologis karyawan di PT. Palaran Sinergi Mas, Kelurahan Bantuas, Kecamatan Palaran, Kota Samarinda.

C. Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakteristik karyawan yang terlibat dalam judi online serta menganalisis dampak keterlibatan dalam judi online terhadap kesehatan fisiologis dan kesehatan psikologis karyawan di PT. Palaran Sinergi Mas, Kelurahan Bantuas, Kecamatan Palaran, Kota Samarinda..

D. Tujuan Khusus Penelitian

1. Analisis karakteristik pada pengguna judi online di PSM/Palaran Sinergi Mas.
2. Analisis Dampak fisiologis pada pengguna judi online di PSM/Palaran Sinergi Mas.
3. Analisis Dampak psikologis pada pengguna judi online di PSM/Palaran Sinergi Mas.

E. Manfaat Penelitian

- a) Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, khususnya bagi diri peneliti sendiri dan penderita dispesia tersebut.

- a. Bagi Fakultas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber landasan yang berguna bagi fakultas untuk mengembangkan penelitian serupa di tempat lain yang juga mengalami masalah yang sama.

- b. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini bisa menambah pengetahuan dan wawasan dengan penelitian lapangan tentang kesehatan masyarakat yang berhubungan dengan promosi kesehatan dan ilmu perilaku.

- b) Manfaat Praktis

- a. Bagi Dinas/Institusi Terkait

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi program yang akan di laksanakan kedepannya yang dapat membantu masyarakat dalam meningkatkan derajat kesehatan.

- b. Bagi Tempat Penelitian

Sebagai masukan bagi PT. Sinergamas agar dapat memberikan informasi dan masukan serta menambah wawasan untuk membantu pengembangan dan pencegahan yang efektif mengenai perilaku yang baik dan tepat pada kejadian Judi Online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Judi Online

1. Pengertian Judi Online

judi online merujuk pada aktivitas permainan judi yang dilakukan melalui internet, dengan menggunakan platform digital yang memfasilitasi berbagai bentuk permainan seperti taruhan olahraga, permainan kartu, mesin slot, dan lainnya. Judi online dapat dilakukan di berbagai situs web atau aplikasi yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara virtual dan melakukan transaksi keuangan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, judi online termasuk dalam kategori perjudian ilegal, karena di Indonesia segala bentuk perjudian adalah tindakan yang dilarang.

Judi online merujuk pada segala bentuk aktivitas perjudian yang dilakukan melalui platform digital, di mana individu dapat memasang taruhan atau bermain permainan judi secara virtual menggunakan internet. Judi online memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan bentuk perjudian konvensional, salah satunya adalah kemudahan akses yang memungkinkan individu untuk bermain kapan saja dan di mana saja. Keterbukaan dan kebebasan ini dapat memperburuk perilaku kompulsif yang sering kali tidak terdeteksi (Mark, 2016),

Hing juga menambahkan bahwa judi online berbeda dari perjudian tradisional, tidak hanya dari segi aksesibilitasnya, tetapi juga karena potensi dampak psikologis yang lebih besar. Judi online sering kali dilakukan tanpa pengawasan yang ketat, yang menyebabkan individu lebih sulit untuk mengontrol perilaku berjudi mereka. Pemain merasa lebih anonim dan tidak terlihat oleh orang lain, yang bisa memperburuk kecanduan judi, karena mereka tidak merasa ada konsekuensi sosial langsung dari tindakan mereka (Sidiq & binti Abdullah Suhaimi, 2024)

Selain itu, judi online berkembang pesat dengan menawarkan berbagai macam permainan dan taruhan langsung yang semakin menarik bagi para pemain. Fleksibilitas dalam memilih jenis permainan membuat judi online lebih menarik bagi pengguna dari segala usia, dan memungkinkan terjadinya peningkatan frekuensi serta intensitas perjudian. Hal ini memperburuk masalah kesehatan mental, di mana pemain sering kali terjebak dalam siklus perjudian yang sulit dihentikan. Oleh karena itu, mereka berpendapat bahwa judi online lebih berisiko menyebabkan kecanduan yang berkelanjutan jika dibandingkan dengan perjudian fisik tradisional (Suwinto, 2024)

Meskipun ada upaya untuk menangani masalah kecanduan judi secara umum, judi online menghadirkan tantangan baru dalam pencegahan dan pengobatannya. Sifatnya yang terisolasi dan mudah diakses membuatnya lebih sulit untuk dideteksi pada tahap awal, sehingga sering kali tidak ada intervensi atau pengawasan yang memadai. Selain itu, kurangnya regulasi yang ketat pada banyak platform perjudian online menambah kerentanannya terhadap penyalahgunaan (Ladouceur & Gosselin, 2001).

Judi online di Indonesia telah menjadi isu yang semakin mendesak, dengan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa kecanduan judi online tidak hanya memengaruhi individu secara pribadi, tetapi juga memiliki konsekuensi sosial dan ekonomi yang luas. Sebuah studi yang dipublikasikan dalam *Concept - Jurnal Ilmu Sosial* pada Juni 2024 mengungkapkan bahwa kecanduan judi online di Indonesia telah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti akses mudah, promosi agresif, dan kurangnya penegakan hukum yang efektif berkontribusi pada peningkatan kecanduan judi online. Dampak negatif yang ditimbulkan meliputi penurunan kondisi ekonomi rumah tangga, peningkatan utang, dan kerusakan hubungan sosial. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya intervensi kebijakan yang lebih ketat, program edukasi, dan rehabilitasi untuk mengurangi dampak buruk dari judi online di masyarakat Indonesia (Junita Friska dkk., 2024).

Kalimantan Timur, khususnya Samarinda, menghadapi peningkatan jumlah kasus judi online yang signifikan. Data yang tercatat di tahun 2024 menunjukkan bahwa lebih dari 200 situs judi online di Kalimantan Timur terdeteksi dan diblokir oleh otoritas setempat. Keberadaan platform judi online ini tidak hanya merugikan para penggunanya tetapi juga menambah beban bagi pemerintah daerah yang harus meningkatkan pengawasan dan upaya pencegahan. Kota Samarinda, sebagai ibu kota provinsi, telah mengeluarkan kebijakan untuk menanggulangi masalah ini dengan bekerja sama dengan Dinas Komunikasi dan Informatika untuk memblokir akses terhadap situs judi online.

2. Sejarah Judi Online

Judi online merupakan salah satu fenomena yang berkembang pesat di era digital, seiring dengan kemajuan teknologi internet dan perangkat lunak. Kemunculan judi online dapat ditelusuri kembali ke pertengahan tahun 1990-an, ketika internet mulai memungkinkan interaksi dan transaksi daring secara global. Situs judi online pertama yang tercatat adalah *Gaming Club* pada tahun 1994, yang kemudian diikuti oleh peluncuran *Intertops Casino* pada tahun 1996. Pada masa awal ini, perkembangan perangkat lunak perjudian oleh *Microgaming* dan penggunaan protokol komunikasi terenkripsi oleh *CryptoLogic* menjadi fondasi utama dalam menciptakan sistem judi daring yang aman dan dapat diakses secara luas (Williams dkk., 2007).

Pada akhir tahun 1990-an, industri judi online mengalami ekspansi yang signifikan. Jika pada tahun 1996 hanya terdapat sekitar 15 situs judi daring, jumlah ini meningkat drastis menjadi lebih dari 200 situs pada akhir 1997. Lonjakan ini didorong oleh tingginya minat masyarakat terhadap bentuk hiburan baru yang ditawarkan oleh internet, serta regulasi yang relatif longgar di beberapa yurisdiksi seperti negara-negara Karibia. Pada awal tahun 2000-an, jenis permainan yang ditawarkan oleh situs-situs judi online mulai beragam, mencakup kasino, poker, taruhan olahraga, hingga bingo. Kemajuan teknologi terus mendorong inovasi dalam industri ini. Perkembangan perangkat seluler memungkinkan judi online diakses kapan saja dan di mana

saja melalui aplikasi atau situs web yang responsif. Selain itu, munculnya permainan dengan dealer langsung yang disiarkan secara *real-time* menciptakan pengalaman berjudi yang lebih interaktif dan menyerupai kasino fisik.

Globalisasi internet telah mempermudah akses judi online bagi masyarakat luas. Hal ini tidak hanya meningkatkan jumlah pemain dan volume taruhan di seluruh dunia, tetapi juga membawa dampak negatif, seperti meningkatnya kasus kecanduan judi serta kejahatan terorganisir yang berkaitan dengan aktivitas ini. Di Indonesia, meskipun judi dilarang secara hukum, praktik judi online tetap marak. Data menunjukkan bahwa transaksi judi online di Indonesia mengalami lonjakan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Sebagai contoh, antara tahun 2017 hingga 2022, jumlah transaksi meningkat drastis dari sekitar 250 ribu kali menjadi lebih dari 104 juta kali, dengan total nilai mencapai Rp190 triliun (Rigen Sumilat dkk., 2023).

3. Karakteristik Pelaku Judi Online

Pelaku judi online bukan sekadar individu yang melakukan aktivitas perjudian di platform digital, melainkan merupakan kelompok dengan ciri-ciri demografis, psikologis, dan sosial yang kompleks dan beragam. Karakteristik ini mencerminkan aspek identitas serta pola perilaku yang melekat pada individu yang terlibat dalam perjudian daring. Aspek demografis seperti usia, jenis kelamin, pendidikan, dan status pekerjaan menjadi variabel penting dalam menggambarkan profil dasar pelaku judi online (Griffiths, 2010).

Misalnya, data menunjukkan dominasi usia muda dan laki-laki yang lebih rentan terlibat dalam aktivitas ini, terkait dengan intensitas penggunaan internet dan eksposur terhadap teknologi digital.

Lebih jauh lagi, karakteristik psikososial pelaku judi online sangat dipengaruhi oleh motivasi internal dan faktor lingkungan sosial. Motivasi yang paling umum ditemukan adalah mencari hiburan, pelarian dari stres atau masalah hidup, serta harapan memperoleh keuntungan finansial dengan cepat (King & Delfabbro, 2014).

Dalam hal ini, perilaku impulsif dan kurangnya kontrol diri sering kali menjadi ciri yang menguatkan keterlibatan mereka dalam perjudian daring. Selain itu, intensitas dan frekuensi aktivitas berjudi menjadi indikator penting yang merefleksikan tingkat ketergantungan dan risiko kecanduan.

Aspek sosial ekonomi turut berperan dalam membentuk karakter pelaku judi online. Studi menunjukkan bahwa individu dengan tekanan ekonomi atau pekerjaan yang tidak stabil lebih rentan menggunakan judi online sebagai solusi cepat untuk mendapatkan uang, meskipun berisiko mengalami kerugian besar (Hing et al., 2015).

Faktor lingkungan kerja, seperti budaya perusahaan dan tekanan pekerjaan yang tinggi, juga dapat menjadi pemicu perilaku berjudi, khususnya jika akses internet dan waktu luang tersedia selama jam kerja. Kondisi ini relevan dengan konteks penelitian di PT. Palaran Sinergi Mas, di mana lingkungan kerja dan kondisi karyawan perlu diperhatikan sebagai variabel pendukung.

Secara kognitif, pelaku judi online biasanya menunjukkan pola pikir yang bias optimistik dan persepsi berlebihan terhadap peluang menang (*cognitive distortions*). Mereka sering kali meyakini bahwa keberuntungan dapat berubah dan peluang menang dapat dikendalikan, padahal kenyataannya judi online sangat bergantung pada keberuntungan dan peluang acak (Ladouceur et al., 2017).

Distorsi kognitif ini menjadi salah satu mekanisme psikologis yang memperkuat perilaku berjudi meskipun mengalami kerugian finansial berulang.

4. Pengaruh Judi Online Pada Masyarakat Samarinda

Di Samarinda, kecanduan judi online telah mempengaruhi kesehatan mental dan sosial banyak individu. Dampak tersebut terlihat dari meningkatnya angka masalah mental, seperti stres, serta meningkatnya angka pengangguran akibat kerugian finansial yang ditimbulkan. Selain itu, munculnya perilaku sosial yang merugikan, seperti pengabaian keluarga dan peningkatan tindak kriminalitas kecil, berhubungan dengan kebiasaan berjudi.

5. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Judi Online

Terdapat sejumlah faktor yang dapat mendorong dan memperkuat kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam judi online Kuss & Griffiths (2012). Faktor-faktor ini antara lain:

- a) Anonimitas: Kemampuan untuk berjudi secara anonim secara daring membuat pelaku merasa lebih bebas dari tekanan sosial maupun stigma negatif yang sering melekat pada aktivitas perjudian. Situasi anonim ini juga mengurangi kemungkinan terdeteksinya ekspresi ketidaktulusan, penolakan, atau penilaian dari orang lain, sebagaimana biasanya terjadi dalam interaksi langsung tatap muka.
- b) Kenyamanan Akses: Platform judi online menyediakan kemudahan dan kenyamanan, di mana seseorang dapat berjudi dari lingkungan yang akrab seperti rumah atau kantor. Hal ini dapat mengurangi perasaan risiko serta mendorong perilaku yang lebih berani, sehingga bisa memicu perilaku adiktif. Tidak perlu berpindah tempat pun menjadi salah satu daya tarik utama bagi penjudi online.
- c) Sebagai Sarana Pelarian: Bagi beberapa orang, judi online menjadi cara untuk melarikan diri dari masalah atau tekanan hidup. Pengalaman kepuasan yang diperoleh saat berjudi secara daring kerap menjadi penguatan utama untuk kembali terlibat dalam aktivitas ini.
- d) Disosiasi dan Immersi: Terlibat dalam judi online dapat membuat individu lupa waktu, merasa berada di dunia yang berbeda, bahkan seolah-olah sedang mengalami trance atau berada dalam kondisi tidak sadar diri sepenuhnya.
- e) Aksesibilitas dan Keterjangkauan: Permainan judi online dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan mudah, tanpa harus mengeluarkan biaya besar. Hal ini membuat aktivitas ini semakin menarik dan sulit dihindari.
- f) Frekuensi Event dan Promosi: Promosi dan iklan yang intens, terutama yang menawarkan hadiah menarik, dapat meningkatkan dorongan untuk berjudi online dan memancing perilaku berulang.

- g) Interaktivitas: Fitur interaktif yang ditawarkan internet memberikan pengalaman psikologis tersendiri, berbeda dengan hiburan pasif lainnya, sehingga menambah daya tarik judi online.
- h) Disinhibisi: Orang yang berjudi secara online cenderung lebih mudah terbuka, baik secara emosional maupun perilaku, dibandingkan ketika berinteraksi di dunia nyata.
- i) Simulasi: Adanya mode latihan atau simulasi dalam situs judi daring memungkinkan pengguna mencoba dan mempelajari proses perjudian tanpa takut konsekuensi nyata, sehingga menurunkan hambatan untuk terlibat lebih jauh.
- j) Kurangnya Unsur Sosial (*Asosiabilitas*): Judi online membuat aktivitas perjudian menjadi lebih individualistik. Seseorang dapat berjudi sendirian, tanpa perlu bersosialisasi seperti pada kasino konvensional, yang justru bisa menarik mereka yang merasa tidak nyaman berada di tengah keramaian.

B. Dampak Judi Online

Judi online dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap kesehatan fisik dan mental para penggunanya. Dampak psikologis yang paling umum adalah kecanduan, stres, kecemasan, hingga depresi. Kecanduan judi dapat meningkatkan risiko gangguan stress seperti gangguan kecemasan, gangguan tidur, dan gangguan suasana hati (mood disorder) Williams, Rehm, dan Stevens (2011).

Selain itu, kebiasaan berjudi dapat menyebabkan kerugian finansial yang besar, yang selanjutnya mempengaruhi kesejahteraan sosial dan emosional individu. Judi online telah menjadi fenomena global yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk kesehatan mental individu. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa keterlibatan dalam judi online dapat menimbulkan dampak negatif signifikan terhadap kesehatan mental, seperti stres, kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. (Widhiatanti & Tobing, 2024b).

1. Dampak Fisiologi Penggunaan judi Online

Secara etimologis, istilah fisiologi berasal dari bahasa Yunani "*physis*" yang berarti hakikat atau asal-usul, dan "*logos*" yang berarti kajian atau ilmu, sehingga fisiologi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari hakikat atau asal-usul proses kehidupan. Prinsip-prinsip fisiologi bersifat universal dan dapat diterapkan pada berbagai jenis organisme hidup (Prima, 2020).

Dari sudut pandang fisiologis, judi online dapat diartikan sebagai perilaku yang memicu respons biologis tertentu dalam tubuh. Keterlibatan dalam judi online sering kali disertai dengan perubahan dalam *neurotransmitter* otak, seperti dopamin, yang berperan dalam sistem penghargaan. Ketika seseorang menang, otak melepaskan dopamin, memberikan perasaan euforia yang mendorong individu untuk terus berjudi. Judi online dapat memicu peningkatan respons stres, yang berdampak pada sistem saraf otonom. Saat seseorang terlibat dalam perjudian, terutama saat berusaha memenangkan kembali kerugian atau saat mengalami ketegangan emosional karena permainan, kadar kortisol (hormon stres) dapat meningkat. Hal ini dapat menyebabkan ketegangan otot, peningkatan detak jantung, dan gangguan tidur ((Wirareja & Sa'adah, 2024)).

Penggunaan judi online yang berlebihan sering dikaitkan dengan gangguan tidur. Para penjudi online cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar komputer atau perangkat seluler, bahkan hingga larut malam. Paparan layar biru yang berkelanjutan dapat memengaruhi kualitas tidur, menyebabkan insomnia, atau tidur yang tidak nyenyak (Junita Friska dkk., 2024).

Judi online memiliki potensi besar untuk menyebabkan kecanduan. Pengguna yang terlibat dalam judi online sering kali kesulitan untuk mengendalikan dorongan mereka untuk terus bermain, meskipun mereka tahu bahwa perjudian tersebut berdampak negatif pada kehidupan mereka. Penelitian menunjukkan bahwa kecanduan judi online dapat mengganggu kehidupan sosial dan pekerjaan seseorang (Junita Friska dkk., 2024).

a. Gangguan Pola Tidur

Gangguan pola tidur merupakan salah satu dampak fisiologis yang paling umum dialami oleh individu yang kecanduan judi online. Aktivitas berjudi yang dilakukan hingga larut malam, bahkan sepanjang malam, menyebabkan terganggunya siklus tidur alami tubuh (sirkadian). Hal ini berdampak langsung pada penurunan kualitas tidur, insomnia, dan kelelahan kronis di siang hari.

Individu dengan gangguan judi sering menunjukkan gejala insomnia karena dorongan kuat untuk terus bermain, terutama ketika mengalami kekalahan dan ingin membalasnya *American Psychiatric Association* (2022).

Hal ini juga menunjukkan bahwa 72% responden pecandu judi mengalami gangguan tidur, termasuk kesulitan untuk tidur, tidur tidak nyenyak, dan sering terbangun di malam hari oleh Grall-Bronnec et al. (2017).

Penelitian oleh lain di Taiwan juga menemukan bahwa partisipasi intensif dalam aktivitas judi online secara signifikan memengaruhi durasi dan kualitas tidur, yang kemudian berkontribusi terhadap kelelahan dan stres kronis Lin et al. (2020).

Dengan demikian, gangguan tidur yang dialami oleh pelaku judi online bukan hanya masalah gaya hidup, melainkan bagian dari sindrom fisiologis yang berdampak pada kesehatan jangka panjang.

b. Perubahan Nafsu Makan dan Pola Konsumsi

Kecanduan judi online dapat memicu gangguan pada pola makan dan nafsu makan individu. Hal ini terjadi karena aktivitas berjudi yang dilakukan secara terus-menerus sering kali membuat pelaku lupa waktu, termasuk mengabaikan kebutuhan dasar seperti makan. Beberapa pelaku menunjukkan penurunan nafsu makan akibat stres dan kecemasan yang berkaitan dengan hasil judi, sementara sebagian lainnya mengalami peningkatan konsumsi makanan sebagai mekanisme pelampiasan emosi.

Stres kronis dan kebiasaan kompulsif seperti berjudi dapat memengaruhi sistem regulasi nafsu makan di otak, khususnya di area hipotalamus dan limbik Sinha dan Jastreboff (2013).

Aktivitas berjudi yang bersifat adiktif juga berhubungan dengan peningkatan kortisol, yang dalam beberapa kasus bisa menurunkan nafsu makan atau sebaliknya meningkatkan konsumsi makanan berkalori tinggi sebagai respons emosional.

Penelitian mengungkap bahwa pecandu judi yang mengalami stres akibat kekalahan finansial cenderung kehilangan selera makan, sementara mereka yang berada dalam siklus kemenangan-kekalahan cepat (*rapid betting*) menunjukkan peningkatan pola makan tak teratur yang berisiko terhadap obesitas Guillaume et al. (2015).

Dengan demikian, perubahan nafsu makan bukan sekadar gejala ringan, melainkan refleksi dari disfungsi adaptasi fisiologis dan psikologis akibat aktivitas berjudi yang tidak terkendali.

c. Kelelahan dan Penurunan Energi

Kelelahan merupakan gejala fisiologis yang sering kali dialami oleh individu yang terlibat dalam perilaku adiktif, termasuk judi online. Aktivitas berjudi yang dilakukan secara terus-menerus, terutama di malam hari, menyebabkan kurang tidur dan mengganggu proses pemulihan tubuh secara biologis. Akibatnya, pelaku judi online sering mengalami kelelahan fisik dan mental di siang hari, yang berdampak langsung pada produktivitas kerja dan konsentrasi.

Keterlibatan intensif dalam aktivitas digital seperti berjudi secara daring menyebabkan aktivasi otak yang berlebihan dan pelepasan dopamin secara terus-menerus *National Sleep Foundation* (2021).

Hal ini membuat tubuh tidak mendapatkan cukup waktu untuk beristirahat secara optimal, sehingga menimbulkan gejala seperti lemas, lesu, dan berkurangnya energi.

Pelaku judi yang mengalami kelelahan cenderung memiliki tingkat iritabilitas lebih tinggi, performa kerja lebih buruk, serta lebih berisiko

mengalami kecelakaan kerja karena penurunan daya fokus dan energi Ledgerwood dan Petry (2006).

Kelelahan yang berkepanjangan juga dapat memicu gejala psikosomatis lainnya seperti sakit kepala, gangguan pencernaan, serta kecemasan, yang pada akhirnya memperburuk kondisi kesehatan umum pelaku.

d. Keluhan Fisik Psikosomatis

Keluhan fisik yang dirasakan oleh pelaku judi online sering kali tidak memiliki penyebab medis yang jelas dan lebih bersifat psikosomatis, yaitu keluhan fisik yang dipicu oleh tekanan mental dan emosional. Di antaranya adalah sakit kepala, nyeri otot, gangguan pencernaan, serta ketegangan otot yang tidak spesifik. Hal ini terjadi akibat stres kronis dan kecemasan berkepanjangan yang dialami oleh pelaku judi daring, terutama ketika menghadapi tekanan finansial, rasa bersalah, atau ketakutan akan ketahuan.

Individu yang kecanduan judi online memiliki kecenderungan lebih tinggi mengalami keluhan fisik yang bersifat psikosomatik Wood dan Griffiths (2007).

Hal ini disebabkan oleh stres psikologis yang tidak tersalurkan, yang kemudian bermanifestasi dalam bentuk gangguan somatik seperti pegal, migrain, dan gangguan perut.

Partisipasi kompulsif dalam perjudian online meningkatkan kadar hormon stres seperti kortisol, yang berdampak pada ketegangan otot, denyut jantung yang tidak stabil, serta gangguan sistem pencernaan Kim et al. (2016).

Oleh karena itu, keluhan fisik yang tampak ringan seperti sakit kepala atau nyeri tubuh pada pelaku judi online sebenarnya merupakan gejala serius yang menandakan gangguan keseimbangan antara kondisi psikologis dan fisiologis.

2. Dampak Psikologi Penggunaan Judi Online

Psikologi berasal dari bahasa Yunani "*psyche*" yang berarti jiwa atau nafas, dan "*logos*" yang berarti ilmu atau kajian, sehingga psikologi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang jiwa atau budi manusia. Namun, karena jiwa bersifat abstrak dan sulit diukur secara objektif, psikologi modern lebih menekankan pada studi tingkah laku dan proses mental yang dapat diamati dan dianalisis secara ilmiah (Fakhrina & Hanif, 2024)

Psikologi mencakup berbagai aspek seperti kognisi (proses berpikir), emosi (perasaan), dan konasi (keinginan atau motivasi). Ilmu ini tidak hanya mempelajari perilaku yang tampak, tetapi juga pengalaman subjektif seperti pikiran, perasaan, dan motivasi. Psikologi memiliki peranan penting dalam memahami dan memperbaiki kualitas hidup individu dan kelompok melalui intervensi yang didasarkan pada pemahaman proses mental dan perilaku manusia (Kebahagiaan dkk., 2014).

Salah satu dampak psikologis utama yang muncul akibat penggunaan judi online adalah kecanduan, yang dapat mempengaruhi kesejahteraan mental penggunanya. Kecanduan ini sering kali dipicu oleh keinginan untuk memulihkan kerugian yang sudah terjadi, yang justru membuat pengguna semakin terjerumus dalam siklus perjudian yang merugikan. Pengguna yang kecanduan cenderung mengabaikan tanggung jawab sosial, pekerjaan, dan kesehatan fisik mereka, dan hal ini pada akhirnya menurunkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Dalam banyak kasus, mereka mulai menghabiskan sebagian besar waktu untuk berjudi, menggantikan kegiatan produktif yang mendukung kehidupan sehari-hari yang sehat. Akibatnya, mereka merasa terperangkap dalam kebiasaan ini, yang mengarah pada penurunan fungsi sosial dan profesional mereka.

1. Kecemasan adalah dampak psikologis lain yang sering dialami oleh pengguna judi online, terutama bagi mereka yang mengalami kerugian finansial yang signifikan. Perasaan kecewa, malu, atau tidak berdaya sering kali muncul setelah mengalami kerugian besar, yang memperburuk kondisi mental mereka. Kecemasan ini juga bisa

bertambah parah karena perasaan terisolasi, apalagi jika perjudian mulai menimbulkan konflik dengan teman, keluarga, atau rekan kerja. Pengguna yang terus-menerus mengalami kerugian baik finansial maupun emosional sering merasa terperangkap tanpa jalan keluar, yang memperburuk kondisi kecemasan mereka. Selain itu, gangguan tidur juga menjadi masalah umum, dengan banyak pengguna yang tidur kurang dari 7 jam setiap malam. Bahkan, beberapa di antaranya bisa tidur kurang dari 5 jam, atau bahkan kurang dari 1 jam, akibat terjebak dalam permainan judi yang berlarut-larut. Gangguan tidur ini semakin memperburuk kondisi psikologis mereka dan memperburuk kecemasan yang dirasakan.

2. Kesehatan Fisik Dampak kesehatan fisik yang ditimbulkan oleh kecanduan judi online juga cukup signifikan. Pengguna sering mengeluh tentang sakit kepala yang kronis serta masalah pencernaan, yang dapat disebabkan oleh stres dan kecemasan yang berkepanjangan. Selain itu, penurunan aktivitas fisik menjadi masalah yang tidak bisa diabaikan. Karena banyak waktu yang dihabiskan untuk berjudi, pengguna cenderung merasa mudah lelah, bahkan mengembangkan obesitas karena kurangnya aktivitas fisik dan pola makan yang tidak sehat. Gangguan konsentrasi juga sering terjadi, di mana mereka merasa kesulitan untuk fokus pada tugas-tugas sehari-hari atau pekerjaan mereka karena pengaruh kecanduan judi yang terus-menerus mengganggu pikiran mereka.

Di tingkat sosial, dampak penggunaan judi online di kota seperti Samarinda juga cukup meresahkan. Judi online dapat mendorong peningkatan kriminalitas, seperti pencurian dan penodongan, yang terjadi sebagai akibat dari kerugian finansial yang diderita oleh para pemain. Perkumpulan yang terbentuk di sekitar aktivitas judi sering kali melibatkan perilaku menyimpang dan merusak nilai moral serta sistem sosial masyarakat, terutama di kalangan generasi muda yang sangat rentan terhadap kecanduan. Dari sisi ekonomi, kerugian finansial yang ditimbulkan bisa sangat besar, dengan banyak

pengguna yang menghabiskan uang pribadi, berutang, atau bahkan menggadaikan barang berharga untuk melanjutkan perjudian mereka. Hal ini sering mengarah pada krisis ekonomi pribadi dan kebangkrutan. Selain dampak sosial dan ekonomi, penggunaan judi online juga berdampak pada kesehatan fisik. Stres, kecemasan, dan gangguan emosi menjadi masalah utama, dengan banyak pengguna yang begadang hingga larut malam untuk berjudi, yang pada gilirannya menyebabkan kelelahan dan gangguan tidur. Hal ini berpengaruh langsung pada kesehatan fisik mereka, seperti penurunan daya tahan tubuh dan kelelahan kronis. Dari perspektif hukum, judi online tetap dianggap sebagai tindak pidana di Indonesia. Pemerintah terus berupaya memberantasnya melalui edukasi masyarakat dan penindakan hukum terhadap pelaku serta penyedia platform judi online.

Kecanduan judi online tidak hanya menimbulkan dampak psikologis yang besar, tetapi juga dapat menyebabkan gangguan emosional yang mendalam, seperti kurangnya kepercayaan diri, perasaan tidak mampu mengendalikan perilaku, serta rasa bersalah dan malu. Pengguna yang kecanduan sering kali merasa terjebak dalam siklus perjudian yang terus-menerus, merasa bahwa mereka tidak mampu mengendalikan perilaku mereka, meskipun telah mengalami kerugian yang besar. Perasaan tidak berdaya ini semakin memperburuk kondisi mental mereka, karena mereka merasa kesulitan untuk menghentikan kebiasaan berjudi yang sudah menjadi bagian dari hidup mereka.

Kurangnya kepercayaan diri sering kali muncul sebagai akibat dari kegagalan yang terus-menerus dialami oleh pengguna judi online. Mereka merasa bahwa usaha mereka untuk berhenti atau memulihkan kerugian selalu berakhir dengan kegagalan, yang memperburuk perasaan rendah diri mereka. Rasa malu dan bersalah menjadi lebih intens ketika mereka menyadari bahwa mereka telah mengabaikan tanggung jawab terhadap pekerjaan, keluarga, atau hubungan sosial, serta sering kali mengorbankan keuangan pribadi hanya untuk melanjutkan perjudian. Perasaan bersalah ini dapat memperburuk kecemasan dan stres yang mereka alami, dan sering kali berujung pada perasaan terisolasi

karena mereka takut untuk berbicara tentang masalah mereka dengan orang lain.

Mereka yang terperangkap dalam kecanduan judi online sering merasa malu akan tindakan mereka, terutama ketika kerugian besar terjadi dan berdampak pada kehidupan mereka, seperti masalah keuangan atau kerusakan hubungan dengan orang-orang terdekat. Rasa malu ini bisa membuat mereka semakin menarik diri dari kehidupan sosial, memperburuk perasaan kesepian dan kecemasan yang sudah ada. Perasaan tidak mampu mengendalikan perilaku perjudian mereka, ditambah dengan rasa bersalah yang muncul, dapat menyebabkan siklus yang sulit diputuskan, membuat mereka semakin terperangkap dalam kondisi psikologis yang merusak.

penggunaan judi online di Indonesia, termasuk di Samarinda, menunjukkan angka yang mengkhawatirkan. Diperkirakan ada sekitar 2,3 juta pengguna judi online di seluruh Indonesia, dengan sekitar 80 ribu di antaranya adalah remaja. Data ini mengungkapkan bahwa lebih dari 200 ribu pemain judi online terdaftar secara aktif, dengan perputaran uang mencapai Rp190 triliun. Sebagian besar pengguna ini adalah pemula yang tertarik mencoba judi online karena kemudahan akses dan daya tarik permainan, namun banyak dari mereka yang akhirnya menjadi pemain tetap atau "pro" akibat kecanduan yang terus berkembang. Kecanduan ini sering berawal dari upaya untuk mendapatkan keuntungan, tetapi akhirnya menyebabkan kerugian finansial dan gangguan psikologis yang berkelanjutan.

a. Stres dan Tekanan Mental

Stres merupakan reaksi umum yang dialami oleh pelaku judi online, terutama akibat tekanan psikologis dari kekalahan, utang yang menumpuk, atau dorongan kompulsif untuk terus berjudi. Perilaku berjudi yang tidak terkendali menciptakan siklus stres kronis, di mana individu merasa terus-menerus cemas terhadap hasil permainan, kondisi keuangan, dan kemungkinan ketahuan oleh keluarga atau atasan di tempat kerja.

Kecanduan perilaku seperti judi online memicu aktivasi sistem saraf simpatis secara berkepanjangan, yang menyebabkan tubuh berada

dalam kondisi "siaga" terus-menerus, sehingga memicu stres fisiologis dan psikologis. Stres ini kemudian dapat memperparah gangguan kesehatan lainnya, seperti kelelahan, insomnia, dan gangguan pencernaan *American Psychological Association* (2022).

Pelaku judi bermasalah memiliki skor stres yang signifikan lebih tinggi dibandingkan populasi umum Blaszczynski dan Nower (2002).

Mereka juga lebih rentan mengalami gangguan penyesuaian, terutama ketika menghadapi tekanan finansial atau sosial akibat kebiasaan berjudi. Dalam konteks pekerja, stres yang diakibatkan oleh judi online dapat menurunkan motivasi kerja, memperburuk hubungan sosial di kantor, dan meningkatkan risiko absensi atau konflik kerja.

b. Kecemasan dan Perasaan Takut Kehilangan

Kecemasan merupakan dampak psikologis yang umum dialami oleh individu yang kecanduan judi online. Kecemasan ini muncul sebagai respons terhadap ketidakpastian hasil permainan, rasa takut kehilangan uang, dan kekhawatiran terhadap konsekuensi sosial seperti kehilangan kepercayaan keluarga, rekan kerja, atau atasan. Pelaku judi online sering kali mengalami gejala seperti jantung berdebar, sulit berkonsentrasi, dan rasa khawatir berlebihan sebelum, saat, dan sesudah berjudi.

Individu dengan gangguan judi cenderung mengalami *generalized anxiety symptoms* akibat tekanan mental yang terus-menerus *American Psychiatric Association* (2013).

Kecemasan ini juga dapat diperparah oleh siklus menang-kalah cepat (*rapid cycle*), di mana individu terus berjudi untuk menghindari kekalahan atau mencoba mengembalikan kerugian, yang justru memperdalam kondisi psikisnya.

Lebih dari 50% penjudi bermasalah mengalami gangguan kecemasan, baik yang terdiagnosis secara klinis maupun sebagai gejala yang melekat pada perilaku adiktif mereka Petry dan Weiss (2009).

Kecemasan pada pelaku judi online dapat memicu perilaku impulsif, menarik diri dari lingkungan sosial, dan mengganggu

keseimbangan emosional. Kecemasan ini berbeda dari stres biasa karena bersifat menyeluruh dan bertahan lama, serta sering kali tidak terkait langsung dengan peristiwa objektif, melainkan muncul dari ketakutan internal yang dipicu oleh kecanduan.

c. Perubahan Mood dan Ketidakstabilan Emosi

Pelaku judi online sering mengalami perubahan mood yang drastis dan tidak stabil. Kondisi ini muncul sebagai akibat dari ketergantungan emosional terhadap aktivitas berjudi yang memicu fluktuasi psikologis, terutama antara perasaan euforia saat menang dan kekecewaan mendalam saat kalah. Perubahan mood ini bisa berupa ledakan emosi, mudah marah, mudah tersinggung, atau bahkan menarik diri secara tiba-tiba dari lingkungan sosial.

Perjudian online memiliki potensi yang tinggi dalam menciptakan kondisi *emotional dysregulation*, yaitu ketidakmampuan individu dalam mengelola emosi akibat aktivitas adiktif berbasis *reward* dan *punishment* yang cepat Griffiths (2005).

Ketidakstabilan emosi ini juga dapat berkontribusi terhadap konflik interpersonal, baik dalam lingkungan kerja maupun keluarga. Penjudi bermasalah menunjukkan tingkat iritabilitas dan fluktuasi emosi yang tinggi dibandingkan populasi non-penjudi Lorains, Cowlshaw, dan Thomas (2011).

Ketika mengalami kekalahan, mereka dapat merasa frustrasi, putus asa, atau merasa sangat bersalah, sementara ketika menang justru bisa menjadi sangat dominan atau agresif. Perubahan mood yang tidak stabil ini secara langsung berdampak pada penurunan kualitas interaksi sosial dan produktivitas kerja, serta menjadi gejala awal dari gangguan psikologis yang lebih berat seperti depresi dan kecemasan kronis.

d. Gejala Depresi

Depresi adalah salah satu dampak psikologis serius yang kerap dialami oleh pelaku judi online. Kecanduan terhadap judi digital menciptakan tekanan mental yang berkepanjangan, terutama setelah

mengalami kerugian finansial, konflik sosial, dan rasa bersalah terhadap diri sendiri atau orang terdekat. Gejala depresi yang muncul bisa berupa kehilangan semangat hidup, rasa hampa, putus asa, penurunan minat terhadap aktivitas sehari-hari, hingga pikiran untuk menyakiti diri sendiri.

Gangguan perjudian patologis memiliki komorbiditas yang tinggi dengan gangguan depresi mayor *American Psychiatric Association* (2013).

Hal ini dikarenakan siklus judi yang bersifat kompulsif menciptakan kondisi psikologis yang menekan secara bertahap, terlebih ketika individu menyadari bahwa mereka kehilangan kendali atas perilaku dan keuangannya.

Terdapat 76% dari penjudi bermasalah mengalami setidaknya satu episode depresi, terutama setelah kekalahan besar atau saat menghadapi tekanan keluarga dan pekerjaan Kim, Grant, dan Potenza (2006).

Selain itu, individu yang kecanduan judi online cenderung mengalami *low self-esteem*, merasa tidak berdaya, dan kehilangan harapan untuk memperbaiki situasi mereka. Gejala depresi ini sangat berbahaya karena tidak selalu tampak dari luar, namun berdampak besar terhadap kesehatan mental jangka panjang, performa kerja, dan stabilitas kehidupan sosial pelaku.

e. Penarikan Sosial dan Isolasi

Penarikan sosial merupakan kondisi ketika individu mulai menghindari interaksi sosial, baik dalam lingkungan kerja, keluarga, maupun masyarakat. Pelaku judi online yang mengalami kecanduan sering kali merasa malu, tertekan, atau takut akan stigma sosial, sehingga memilih untuk mengisolasi diri. Selain itu, waktu yang dihabiskan untuk berjudi secara daring juga mengurangi kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain secara sehat. Perasaan bersalah dan kegagalan dalam mengendalikan kebiasaan berjudi dapat menimbulkan perilaku menarik diri Suurvali et al. (2009).

Hal ini diperparah dengan adanya konflik interpersonal, tekanan dari keluarga, atau ancaman kehilangan pekerjaan yang membuat pelaku merasa tidak memiliki ruang sosial yang aman.

Isolasi sosial juga berfungsi sebagai siklus yang memperburuk kondisi psikologis. Individu yang terisolasi menjadi lebih rentan terhadap stres, kecemasan, dan depresi. Sebaliknya, gangguan psikologis yang tidak tertangani membuat individu semakin enggan untuk bersosialisasi. Penelitian oleh menegaskan bahwa penarikan sosial adalah salah satu indikator kunci dari kecanduan judi yang memburuk, terutama dalam konteks perjudian berbasis daring yang bersifat individual dan privat Dowling et al. (2016).

Dampak dari penarikan sosial tidak hanya terbatas pada kesehatan mental, tetapi juga memengaruhi kinerja kerja, kohesi tim, dan komunikasi di lingkungan perusahaan.

C. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

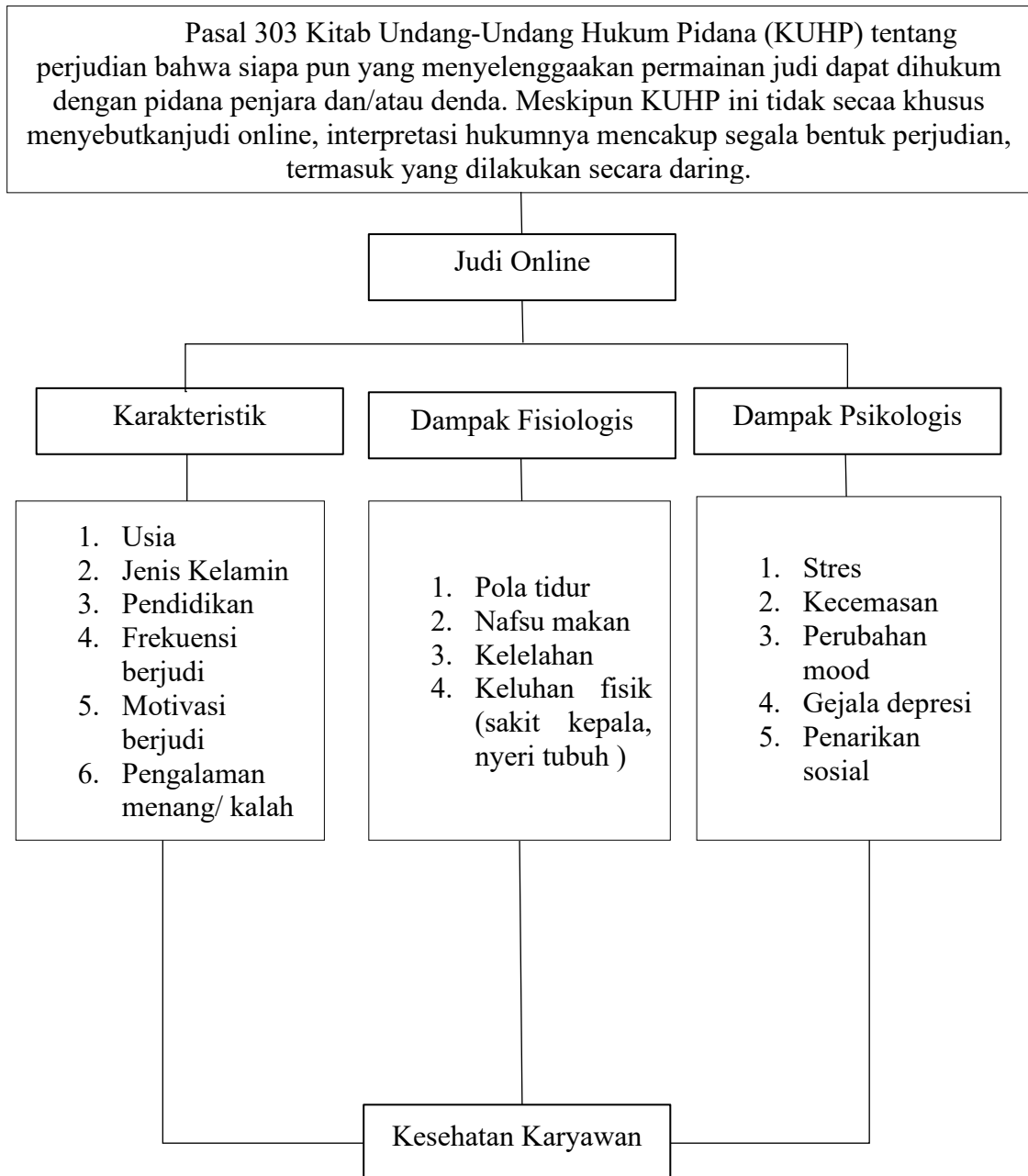
No	Publikasi Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	a.judul: Studi Kasus Analisis Dampak Judi Online di Indonesia b>Nama Jurnal: Journal of Social Humanities and Education c.Penulis: Annisa Laras1 , Najwa Salvabillah2 , Cindy Caroline3 , Jusini Delas H4 , Farra Dinda 5, Mic Finanto	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan informan yang dipilih secara purposif, yaitu individu yang terlibat dalam judi online, keluarga mereka, dan tokoh masyarakat yang relevan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis konten untuk mengidentifikasi tema-tema utama	Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online memiliki dampak negatif yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan individu dan masyarakat. Dampak tersebut meliputi masalah keuangan, gangguan kesehatan mental, konflik keluarga, penurunan prestasi akademik, dan peningkatan risiko kriminalitas. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti peran faktor sosial dan ekonomi dalam memicu perilaku judi online, serta kurangnya pengawasan dan penegakan hukum yang efektif (Annisa Laras dkk., 2024)

No	Publikasi Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		terkait dampak judi online.	
2	a.Judul: Pengaruh Judi Online terhadap Lingkugan kerja. b>Nama Jurnal: Book Journal c.Penulis: Alfiah Aulia,Hudi Yusuf	Penelitian kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi. Lokasi penelitian di sebuah perkantoran di Selangit Kemayoran Jakarta Pusat	Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online berdampak negatif terhadap melemahnya nilai-nilai sosial pada pekerja. Diantaranya adalah melemahnya nilai material (uang habis saat kalah) dan nilai vital (menggadaikan barang saat kalah) (Aulia & Yusuf, 2024)
3	a.Judul: dampak judi online terhadap perekonomian keluarga dikalangan masyarakat kelurahan bumi harapan kecamatan bacukiki kota parepare b>Nama jurnal:Skripsi c.Penulis: Muhammad Zhaky Ramadhan	Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan informan masyarakat yang kecanduan judi online, dan pemerintah setempat yang berada di Kelurahan Bumi Harapan, Kecamatan Bacukiki, Kota Parepare . analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis) dengan menerapkan model Miles dan Huberman. Analisis isi merupakan penelitian yang dilakukan terhadap informasi, yang didokumentasikan dalam rekaman, baik dalam gambar, suara maupun tulisan. Kemudian dilakukan pandangan secara	Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dari iforman diatas diketahui bahwa lingkungan menjadi salah satu penyebab terjadi judi online, disebabkan oleh lingkungan yang sebagian masyarakat setempat juga ikut serta dalam melakukan perjudian, sehingga masyarakat juga ikut penasaran dan mulai juga ikut-ikutan dalam perjudian online (Muhammad Zhaky Ramadhan, 2024)

No	Publikasi Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		deskriptif atau memberi gambaran tentang data terkumpul.	
4	a.judul: Dampak Judi Online pada Remaja Penjudi: Literature Review. b>Nama Jurnal: deviance Jurnal keiminologi. c.Penulis: saphutra	Metode yang digunakan dalam studi ini adalah literature review. Pencarian sumber literatur dilakukan dengan menelusuri online database seperti Google Scholar dan Neliti. Kata kunci yang digunakan dalam menggali sumber literatur adalah “Judi Online” ”Dampak” dan “Remaja”.	Hasil Penelitian menunjukkan Berdasarkan artikel-artikel tersebut, diperoleh hasil bahwa terdapat tujuh dampak negatif yang dirasakan remaja penjudi akibat bermain judi online, diantaranya (1) Dampak finansial, yaitu uang cepat habis, terlilit hutang, tidak jajan, dan menggadaikan barang, (2) Dampak sosial, yaitu merusak hubungan dengan orang terdekat, mengabaikan hubungan sosial, kriminalitas dan memunculkan perkumpulan remaja penjudi, (3) Dampak psikis, yaitu stres, cemas, depresi, dan tidak bisa mengontrol emosi, (4) Dampak kepribadian, yaitu kecanduan, sering berbohong, lebih banyak diam, kurang percaya diri, sering marah-marah, berkata kasar, dan membanting barang, (5) Dampak kesehatan, yaitu minum alkohol, merokok, kurang tidur, lesu karena begadang, pusing dan mata merah karena handphone, (6) Dampak akademik, yaitu semangat belajar menurun, jarang sekolah, tidur di kelas, membolos, malas

No	Publikasi Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
			mengerjakan tugas, nilai menurun, dan cuti kuliah (7) Dampak keagamaan, yaitu meninggalkan ibadah agama dan tidak berpuasa di bulan Ramadhan(Sahputra dkk., 2022)

D. Alur pikir



Gambar 2.1 Alur Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif. Jenis penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada satu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Pola Anto dkk., 2020).

Penelitian ini merupakan penelitian Studi kasus. Penelitian ini berusaha menggali dan menjelaskan makna dari konsep atau fenomena pengalaman yang berdasarkan kesadaran atau kejadian pengalaman yang dialami oleh beberapa individu. Penelitian ini dilakukan dalam kondisi alami, sehingga tidak ada batasan dalam memahami atau menginterpretasikan fenomena yang dipelajari. Teknik pengumpulan data fenomenologi menggunakan wawancara mendalam guna mendalami tentang masing-masing pengalaman individu dalam penelitian (Gentina, 2020).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan Di Wilayah Kerja PT.Palaran Sinergi Mas khususnya di Kecamatan Palaran Seberang,Kelurahan Bentuas,Waktu penelitian akan dilakukan pada bulan Februari 2025 hingga sampai dengan Selesai waktu pengumpulan.

C. Subjek Penelitian/Informan

Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jadi, subjek peneliti itu merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkap fakta-fakta di lapangan. Penentuan subjek penelitian atau sampel dalam penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif.

1. Teknik pemilihan informan

Pada orang yang ingin diwawancarai penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Snowball Sampling* yang di mana menggunakan teknik pengambilan sampel yang dimulai dengan jumlah sumber data yang sedikit, namun bertambah seiring berjalannya proses pengumpulan data Menurut (Pola Anto dkk., 2020). Dalam penelitian ini diperoleh informan utama yang menggunakan judi online dan informan dari petugas/para karyawan PT.Palaran Sinergi Mas dan untuk informan kunci yakni dari orang terdekat informan utama Alasan pemilihan informan penelitian yaitu :

- a. Informan dipilih berdasarkan kondisi yang sesuai dengan topik penelitian dan yang dipandang tahu dengan situasi tersebut.
- b. Bersedia membantu dan menjadi subjek penelitian memiliki waktu yang memadai untuk dimintai informasi dan dapat berkerjasama.

2. Kriteria

- a. Informan dipilih berdasarkan kondisi yang sesuai dengan topik penelitian dan yang dipandang tahu dan mengalami situasi tersebut.
- b. Bersedia membantu dan menjadi subjek penelitian, memiliki waktu yang memadai untuk dimintai informan dan dapat bekerja sama adapun informan pada pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :
 - 1) Informan utama adalah pengguna judi online maupun yang sudah pernah bermain judi online di wilayah kerja PT.palaran Sinergi Mas Bentuas berjumlah 5 orang.
 - 2) Informan pendukung yaitu orang tua atau keluarga dari informan utama yang berjumlah 3 orang.
 - 3) Informan kunci yaitu teman atau kerabat dekat si pengguna judi.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati, baik itu dalam konteks alam maupun sosial. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan menggunakan bantuan pedoman wawancara, buku catatan dan *recorder*. Didukung oleh pedoman wawancara dengan teknik wawancara mendalam (*indepth interview*), wawancara mendalam juga dilakukan kepada petugas/karyawan PT Palaran Sinergi mas Bentuas yang dijadikan sebagai informan pendukung untuk mendapatkan informasi tentang penyebab terjadinya penggunaan judi online dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, begitu pula dengan informan kunci (Pola Anto dkk., 2020)

E. Sumber Data

Dalam penelitian, sumber data merupakan asal data yang digunakan. Sumber data memiliki peran penting dalam menentukan metode pengumpulan data dalam penelitian. Terdapat dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer

Data primer melalui wawancara mendalam kepada informan pengguna judi online dan wawancara mendalam juga dilakukan pada informan pendukung, dan informan kunci dengan menggunakan pedoman wawancara dan rekaman handphone.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder yang diperoleh adalah dari sebuah situs internet, ataupun dari sebuah referensi yang sama dengan apa yang sedang diteliti oleh penulis.

F. Instrumen Penelitian

Suatu alat yang digunakan oleh seorang peneliti yang berfungsi untuk mengukur fenomena yang sedang diamati dimana fenomena tersebut merupakan variabel penelitian yang akan diteliti disebut dengan instrumen penelitian. Alat yang akan digunakan pada penelitian ini adalah lembar kuesioner, lembar observasi yang merupakan kumpulan dari pertanyaan yang diajukan kepada responden.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mengenai analisis pengaruh terhadap judi online, durasi bermain, dan dampak pada pelaku pemain judi online di PT.Palaran Sinergi Mas, Kelurahan Bentuas. Samarinda Seberang mencakup:

1) Data Primer

Data primer yang digunakan dalam studi ini adalah panduan wawancara dan lembar observasi. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan pelaku pengguna atau pemain judi tentang , durasi bermain ,dan yang berhubungan dengan dampak apa saja dari bermain judi online serta pengalaman bermain. Peneliti mengajukan pertanyaan yang relevan kepada informan dan mendengarkan dengan cermat tanggapan mereka, sambil mencatat atau merekam proses wawancara tersebut.

a. Wawancara mendalam (*In-depth Interview*)

Wawancara mendalam (*In-depth Interview*) adalah proses memperoleh informasi untuk keperluan penelitian dengan cara bertanya jawab secara langsung antara pewawancara dan informan atau subjek wawancara, sering kali dilakukan secara tatap muka, dengan atau tanpa menggunakan panduan wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam interaksi yang berlangsung relatif lama. Wawancara ini berfokus pada topik-topik seperti latar belakang pribadi, motivasi alasan terlibat, pengalaman bermain, durasi bermain, serta dampak-dampak apa saja yang dialami oleh si pelaku pemain judi online (Anto dkk., 2020)

b. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang digunakan peneliti disini berupa foto, gambar, serta data-data. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan semakin sah dan dapat dipercaya apabila didukung oleh foto-foto.

2) Data Sekunder

Peneliti memperoleh data berupa dokumen-dokumen pendukung terkait informan dan lokasi penelitian, seperti data dari . Sumber dokumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup jurnal-jurnal terkait dengan topik penelitian dan buku lain yang relevan dengan permasalahan yang diselidiki.

G. Teknik Analisis Data

Data diperoleh langsung dari informan terkait dengan motivasi alasan terlibat, pengalaman bermain, durasi bermain, serta dampak-dampak apa saja yang di alami oleh si pelaku pemain judi online. Selanjutnya, dilakukan wawancara yang mendalam dengan menggunakan panduan wawancara yang telah disusun sebelumnya, yaitu dampak terhadap judi online. Data juga direkam sebelumnya dengan bantuan alat tulis dan ponsel yang dapat merekam, guna memahami dan membantu proses kerja di lokasi. Kemudian, sumber data yang terkumpul akan dianalisis dengan metode analisis kontekstual.

Menurut Miles dan Huberman dalam Abdussamad (2021) dalam analisis data kualitatif, terdapat tiga tahapan yang dilakukan secara bersamaan, yaitu:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Pada tahap ini, data disederhanakan dengan cara menyorot poin-poin kunci, merangkumnya, menekankan pada informasi penting, serta mengidentifikasi tema dan pola yang muncul. Data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas, memudahkan peneliti dalam pengumpulan dan penemuan data selanjutnya. Peralatan elektronik seperti komputer mini dapat digunakan untuk membantu proses reduksi dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu.

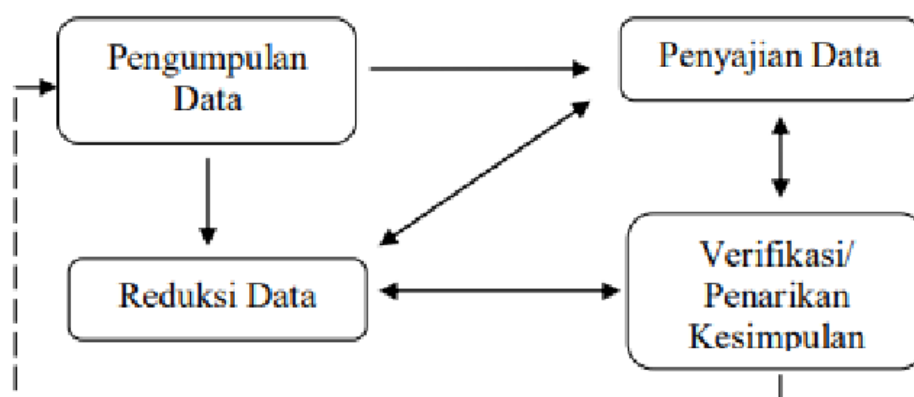
2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam berbagai format, seperti diagram, flowchart, narasi ringkas, interaksi antar kategori, dan lain sebagainya. Dengan melakukan penyajian data, pemahaman terhadap peristiwa yang terjadi menjadi lebih mudah, dan

membantu dalam merencanakan langkah kerja berikutnya berdasarkan wawasan yang diperoleh.

3. Penarikan Kesimpulan /Verifikasi

Kesimpulan yang diambil pada awalnya bersifat sementara, dan dapat berubah jika tidak didukung oleh bukti yang kuat saat proses pengumpulan data selanjutnya. Namun, jika kesimpulan awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan untuk mengumpulkan data tambahan, maka kesimpulan tersebut menjadi lebih kredibel. Oleh karena itu, kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah awal, tetapi juga bisa mengalami perkembangan seiring dengan penelitian yang dilakukan di lapangan.



Gambar 3.1 Analisis Data

I. Keabsahan Data

Pada penelitian ini di gunakan uji kredibilitas dengan metode triangulasi. Triangulasi sumber yaitu menguji dan membandingkan hasil wawancara mendalam informan dengan informan pendukung. Penelitian kualitatif, uji validitas disebut triangulasi. Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data yang diperoleh untuk melakukan pengecekan (*cross check*) data atau sebagai pembanding terhadap data itu.

Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Dengan triangulasi sumber, peneliti dapat *me-recheck*

temuannya dengan mengajukan dan membandingkan pertanyaan dengan sumber lain agar tidak terdapat kesenjangan atau perbedaan informasi. Triangulasi sumber dilakukan dalam upaya *me-recall* kembali ingatan informan dan mencari kesatuan informasi yang saling mendukung antara informan yang satu dengan informan lainnya (Ade Lestari dkk., 2022).

J. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian akan di laksanakan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

Uraian	2024 - 2025								
	Des	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agus
Pengajuan judul									
Proses bimbingan									
Seminar proposal									
Penelitian									
Seminar hasil									
Pandadaran									

K. Operasionalisasi

Operasionalisasi merupakan salah satu instrumen dari riset karena merupakan salah satu tahapan dalam proses pengumpulan data. Definisi dari operasional menjadikan konsep yang masih bersifat abstrak menjadi operasional yang memudahkan pengukuran variabel tersebut. Sebuah definisi operasional juga bisa dijadikan sebagai batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan penelitian. Menurut Widjino (2012) Operasional adalah batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan sesuatu kegiatan atau pekerjaan.

Tabel 3.2 Operasionalisasi

No	Tujuan Penelitian	Dimensi Penelitian	Domain	Sumber Data	Sistem Pengumpulan Data
	Analisis karakteristik pada Karyawan	1. Usia	• 18–25 tahun • 26–35 tahun • 36–45 tahun • > 45 tahun	Informan Utama, Informan Pendukung	Wawancara dan Observasi

No	Tujuan Penelitian	Dimensi Penelitian	Domain	Sumber Data	Sistem Pengumpulan Data
	PT. Palaran Sinergi Mas Kalimantan Timur yang terlibat judi online	2. Jenis Kelamin	• Laki-laki • Perempuan	g dan Informan Kunci	
		3. Pendidikan Terakhir	• SD • SMP • SMA/SMK • Diploma • Sarjana		
		4. Frekuensi Berjudi	• Hampir setiap hari • 3–5 kali seminggu • 1–2 kali seminggu • 1–3 kali sebulan • Tidak tentu/tidak rutin		
		5. Motivasi Berjudi	• Ingin cepat kaya • Pelarian dari stres / masalah • Hiburan / iseng • Tekanan social • Kebiasaan / candu		
		6. Pengalaman Menang/Kalah	• Sering menang dan merasa beruntung • Pernah menang besar dan ketagihan • Sering kalah tapi tetap bermain • Selalu kalah		

No	Tujuan Penelitian	Dimensi Penelitian	Domain	Sumber Data	Sistem Pengumpulan Data
			• Tidak memperhatikan		
	Analisis dampak fisiologis pada Karyawan PT. Palaran Sinergi Mas Kalimantan Timur yang terlibat judi online	1. Pola Tidur	• Sulit tidur / insomnia • Sering begadang untuk berjudi • Tidur tidak teratur • Tidak ada perubahan	Informan Utama, Informan Pendukung dan Informan Kunci	Wawancara dan Observasi
		2. Nafsu Makan	• Nafsu makan menurun • Nafsu makan meningkat • Pola makan tidak teratur • Tidak ada perubahan		
		3. Kelelahan	• Sering merasa lemas / letih di jam kerja • Sulit berkonsentrasi karena kelelahan • Tidak mengalami keluhan		
		4. Keluhan Fisik	• Sakit kepala • Nyeri otot / pegal-pegal • Gangguan pencernaan • Tidak mengalami keluhan		

No	Tujuan Penelitian	Dimensi Penelitian	Domain	Sumber Data	Sistem Pengumpulan Data
	Analisis dampak Psikologis pada Karyawan PT. Palaran Sinergi Mas Kalimantan Timur yang terlibat judi online	1. Stres	• Sering merasa tegang dan tidak tenang • Merasa terbebani pikiran terus-menerus • Tidak merasa stres	Informan Utama, Informan Pendukung dan Informan Kunci	Wawancara dan Observasi
		2. Kecemasan	• Khawatir berlebihan tentang kerugian • Cemas kehilangan control • Tidak merasa cemas		
		3. Perubahan Mood	• Mudah marah atau tersinggung • Suasana hati sering berubah drastic • Tidak mengalami perubahan mood		
		4. Gejala Depresi	• Merasa putus asa atau tidak berdaya • Kehilangan minat terhadap aktivitas sehari-hari • Tidak menunjukkan tanda depresi		

No	Tujuan Penelitian	Dimensi Penelitian	Domain	Sumber Data	Sistem Pengumpulan Data
		5. Penarikan Sosial	• Sering menyendiri dan menghindari teman • Mengurangi komunikasi dengan keluarga • Tidak mengalami penarikan sosial		

L. Etika Penelitian

Etika penelitian merupakan seperangkat prinsip yang berlaku bagi seluruh elemen yang terlibat dalam proses penelitian, termasuk peneliti, subjek penelitian, serta masyarakat yang akan terdampak oleh hasil penelitian. Etika ini mengatur perilaku peneliti dalam berinteraksi dengan subjek penelitian dan memastikan bahwa hasil yang dihasilkan bermanfaat serta tidak merugikan masyarakat (65). Adapun etika yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

1. *Informed Consent*

Informed consent adalah persetujuan resmi antara peneliti dan responden, yang menyatakan bahwa responden telah bersedia untuk berpartisipasi dalam wawancara sebelum penelitian dilakukan. Formulir persetujuan ini bertujuan agar responden memahami terlebih dahulu maksud dan tujuan penelitian. Informasi dalam formulir meliputi kesediaan berpartisipasi, jenis data yang dibutuhkan, jaminan kerahasiaan data, dan aspek penting lainnya.

2. Kerahasiaan

Aspek kerahasiaan dalam penelitian ini bertujuan untuk melindungi semua data dan informasi yang diberikan oleh responden. Peneliti menjamin bahwa setiap informasi yang diperoleh hanya akan digunakan untuk

kepentingan penelitian dan tidak akan dibocorkan kepada pihak yang tidak berkepentingan. Data yang dikumpulkan hanya akan dilaporkan dalam bentuk agregat atau kelompok tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

PT. Palaran Sinergi Mas merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa bongkar muat (*stevedoring*), handling, dan logistik di wilayah Kalimantan Timur, khususnya di area pelabuhan Palaran, Samarinda. Perusahaan ini berperan penting dalam mendukung aktivitas distribusi barang dan logistik di kawasan tersebut, baik untuk kebutuhan ekspor, impor, maupun distribusi domestik.

Didirikan untuk menjawab kebutuhan industri logistik yang semakin berkembang di Kalimantan Timur, PT. Palaran Sinergi Mas menyediakan layanan profesional di bidang bongkar muat peti kemas, general cargo, hingga material industri. Dengan dukungan tenaga kerja yang kompeten dan penggunaan alat berat modern, perusahaan ini mampu meningkatkan efisiensi operasional serta menjaga keselamatan dan keamanan dalam setiap aktivitas bongkar muat.



Gambar 4.1 Kegiatan Perusahaan

Dalam operasionalnya, PT. Palaran Sinergi Mas menerapkan standar prosedur operasional (SOP) yang ketat, termasuk aspek keselamatan kerja (K3), guna meminimalisir risiko kecelakaan kerja di lapangan. Selain itu, perusahaan juga menjalin kerja sama dengan berbagai instansi terkait, seperti pihak otoritas

pelabuhan dan perusahaan pelayaran, untuk memastikan kelancaran distribusi barang.

Seiring pertumbuhan ekonomi dan pembangunan infrastruktur di Kalimantan Timur, khususnya terkait pengembangan Kawasan Industri dan Ibu Kota Nusantara (IKN), PT. Palaran Sinergi Mas terus memperluas kapasitas dan memperbaiki layanan guna meningkatkan daya saing serta mendukung arus logistik yang semakin besar di wilayah tersebut.

Secara struktural, perusahaan ini memiliki beberapa divisi utama, di antaranya Divisi Operasional, Divisi Logistik, Divisi Keuangan, dan Divisi Sumber Daya Manusia (SDM). Masing-masing divisi memiliki peran strategis dalam pengelolaan sumber daya, proses bisnis, dan pencapaian target perusahaan.

B. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Informan

Jumlah informan yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah sebanyak 7 orang, yang terdiri dari 3 orang informan utama, yaitu karyawan PT. Palaran Sinergi Mas yang terdampak aktivitas judi online, 3 orang informan pendukung, yaitu rekan kerja atau atasan langsung yang mengetahui perilaku dan kondisi karyawan terkait, serta 1 orang informan kunci, yaitu bagian *Human Resource Development* (HRD) PT. Palaran Sinergi Mas, yang memahami kebijakan perusahaan serta memantau kondisi kesehatan dan kinerja karyawan.

Informasi dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara mendalam (in-depth interview) dengan menggunakan pedoman wawancara sebagai alat bantu pengumpulan data. Adapun karakteristik informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tabel Informan Utama

No	Kode	Usia	Jenis Kelamin	Pendidikan	Frekuensi Berjudi	Motivasi Berjudi	Pengalaman
1	W.A.B.X	23 Tahun	Laki - Laki	SMK	1 - 3 Kali Sebulan	Pekerjaan/profesi	Kecanduan.
2	W.A.R.X	30 tahun	Laki - Laki	SMA	sering	Ingin tahu/coba-coba	Mecoba dan tidak ingin lagi
3	W.A.S.X	25 Tahun	Laki - Laki	SMA	3- 5 Kali Sebulan	Ingin mendapatkan penghasilan sebanyak banyaknya dalam waktu yang sesingkat singkatnya.	Memenuhi Kebutuhan

Sumber: Data Primer

Tabel 4.2 Informan Pendukung

No	Kode	Umur	Jenis Kelamin	Pendidikan	Hubungan
1	W.B.PB.X	-	Laki - Laki	-	Sepupu B
2	W.B.PR.X	-	Laki - Laki	-	Kerabat R
3	W.B.PS.X	-	Laki - Laki	-	Sepupu S

Sumber: Data Primer

Tabel 4.3 Informan Kunci

No	Kode	Umur	Jenis Kelamin	Pendidikan	Bagian
1	W.C.T.X	-	Laki - Laki	-	Manager Office

Sumber: Data Primer

2. Penyajian Data

a) Karakteristik

Karakteristik informan dalam penelitian ini mencakup enam dimensi utama: usia, jenis kelamin, pendidikan terakhir, frekuensi berjudi online, motivasi berjudi, serta pengalaman menang/kalah dalam berjudi. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan enam informan utama dan dua informan pendukung.

1. Usia

Karakteristik usia dari informan utama yang terlibat dalam praktik judi online menunjukkan bahwa sebagian besar

berada pada rentang usia produktif, yakni antara 23 hingga 25 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok usia muda rentan terhadap keterlibatan dalam aktivitas judi online, terutama mereka yang telah memiliki penghasilan sendiri dan berada dalam tekanan lingkungan kerja maupun sosial.

Informan B menyatakan bahwa dirinya saat ini berusia 23 tahun dan bekerja sebagai CCR (engineering) di perusahaan:
Kutipan 1

“Usia 23 Tahun, Pendidikan terakhir SMK jurusan otomotif, Jabatan Saya di Perusahaan sebagai CCR (engineering).”
(W.A.B.1)

Sementara itu, dua informan lainnya yaitu R dan S, masing-masing berusia 25 tahun. Mereka juga menyampaikan bahwa pekerjaan mereka saat ini adalah sebagai operator di perusahaan tempat penelitian berlangsung:

Kutipan 2

“umur saya sekarang 25 Tahun, pendidikan terakhir saya SMK, jabatan saya sebagai operator.” (W.A.R.1)

Kutipan 3

“ umur saya sekarang 25 Tahun, pendidikan terakhir saya SMK, jabatan saya sebagai operator.” (W.A.S.1)

Rentang usia 23–30 tahun ini merupakan fase transisi antara masa remaja akhir menuju dewasa awal, di mana individu sering kali sedang mencari kestabilan ekonomi dan emosional. Pada fase ini pula, seseorang cenderung lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar, termasuk ajakan dari teman atau rekan kerja untuk terlibat dalam aktivitas yang menjanjikan imbal hasil instan seperti judi online.

2. Frekuensi Judi Online

Berdasarkan hasil wawancara dari informan utama ABS, ditemukan bahwa frekuensi berjudi online pada masing-

masing individu sangat bervariasi tergantung pada tingkat keterlibatan dan kebiasaan bermain. Informan B menyampaikan bahwa ia tidak bermain secara rutin setiap minggu, namun tetap memiliki pola berjudi bulanan yang berlangsung cukup lama.

Kutipan 4

“Seminggu sih nggak mas, paling 1 bulan sekali.” (W.A.B.7)

Kutipan 5

“Bisa sampai 3 jam mas, paling cepat 15 menit.” (W.A.B.8)

Berdasarkan hasil wawancara dari informan pendukung PB, diketahui bahwa B telah mengenal aktivitas judi online sejak sekitar tiga tahun yang lalu.

Kutipan 6

“Em sejak 3 tahun mas, seingat saya.” (W.B.PB.3)

Berbeda dengan B, informan R memiliki frekuensi berjudi yang jauh lebih tinggi. Ia mengaku bisa bermain dua hingga tiga kali dalam sehari, terutama saat berada di lingkungan kerja. Durasi bermain juga cukup lama, hingga tiga jam dalam satu sesi.

Kutipan 7

“Biasanya sih sehari bisa 2 atau 3 kali.” (W.A.R.4)

Kutipan 8

“Biasanya sih setiap kerja aja sih, terkadang sampai 3 jam.” (W.A.R.5)

Informan pendukung PR turut mengonfirmasi perilaku R, menyatakan bahwa dirinya pernah memperhatikan aktivitas R yang diduga bermain judi online selama kurang lebih dua tahun terakhir.

Kutipan 9

“Oh saya tidak tahu ini ya, tapi ada beberapa kali saya perhatikan si A ini bermain judi online mungkin sekitar 2 tahunan mungkin.” (W.B.PR.4)

Frekuensi berjudi paling tinggi ditemukan pada informan S. Ia mengaku bisa bermain hingga lima kali sehari, dan setiap kali bermain bisa menghabiskan waktu selama satu hingga dua jam.

Kutipan 10

“Kalau sehari bisa 4 atau 5 kali mungkin, bahkan bisa lebih juga sih.” (W.A.S.10)

Kutipan 11

“Sekali main biasanya sejam atau 2 jam.” (W.A.S.11)

Dari hasil wawancara dengan informan pendukung PS, diketahui bahwa awal mula keterlibatan S dalam judi online dipicu oleh pengaruh lingkungan, di mana S diajarkan langsung oleh PS yang sebelumnya sudah lebih dulu aktif berjudi.

Kutipan 12

“Awalnya itu yang bermain judi online itu saya sendiri, nah semenjak di tahun 2022 itu dia penasaran karena melihat saya sering main judi online, saya ngajari dia dan mencoba malah dia yang tertarik dan keterusan sampai sekarang.” (W.B.PS.4)

Dengan demikian, berdasarkan hasil triangulasi data antara informan utama dan pendukung, terlihat bahwa frekuensi berjudi yang tinggi berbanding lurus dengan kecenderungan perilaku adiktif. Durasi dan intensitas yang berlebihan tidak hanya menunjukkan adanya keterikatan emosional terhadap judi online, tetapi juga membuka peluang besar terhadap dampak fisiologis dan psikologis yang serius, termasuk gangguan tidur, kelelahan kronis, dan penurunan produktivitas kerja.

3. Motivasi Judi Online

Berdasarkan hasil wawancara dari informan, motivasi keterlibatan dalam aktivitas judi online pada umumnya tidak berakar pada kebutuhan ekonomi semata. Justru faktor psikologis dan sosial seperti rasa bosan, rasa ingin tahu, ajakan

dari teman, serta kebutuhan untuk mengisi waktu luang menjadi pemicu utama yang mendorong seseorang terlibat dalam perilaku berjudi. Motivasi-motivasi awal yang tampak ringan ini, dalam perkembangannya, menjerumuskan pelaku dalam siklus kecanduan berjudi online yang sulit dihentikan.

Berdasarkan hasil wawancara dari informan utama ABS, keterlibatannya dalam aktivitas judi online bermula dari rasa bosan dan penasaran. Tanpa niat awal untuk berjudi secara serius, kebiasaan tersebut justru berkembang menjadi perilaku berulang yang terus dilakukan:

Kutipan 13

“Karena gabut mas, sama penasaran terus keterusan.”
(W.A.B.9)

Informan pendukung PB yang mengenal ABS secara dekat menguatkan bahwa motivasi ekonomi bukan alasan utamanya. Ia lebih menekankan pada pengaruh sosial, khususnya teman sebaya, sebagai pemicu keterlibatan:

Kutipan 14

“Kalau tekanan ekonomi gak mungkin, bahkan kalau itu sekedar hiburan mana ada judi itu di kalangan rendah untuk hiburan, pasti itu dari temannya.” ***(W.B.PB.5)***

Motivasi serupa juga diungkapkan oleh informan utama R, yang menyatakan bahwa perjudian dilakukan sebagai bentuk hiburan di sela aktivitas kerja:

Kutipan 15

“Ehh, sepertinya tujuan bermain judi online itu hiburan aja. Mengisi waktu luang biar nggak ngantuk. Ya kalau lagi ngantuk supaya nggak gabut.” ***(W.A.R.6)***

Informan pendukung PR, yang merupakan sepupu R, menyampaikan bahwa keterlibatan R dalam judi online kemungkinan besar juga dipengaruhi oleh lingkungan pergaulan,

meskipun ia sendiri mengaku tidak mengetahui secara pasti alasan utamanya:

Kutipan 16

“Ini kayaknya di luar jangkauan saya, mungkin ini karena pergaulan teman, sehingga mas si R terlibat judi online, sejujurnya malah saya nggak ngerti sama sekali.” (W.B.PR.5)

Sementara itu, informan utama S menjelaskan bahwa ia pertama kali berjudi setelah melihat temannya bermain, lalu mencoba sendiri dan akhirnya keterusan:

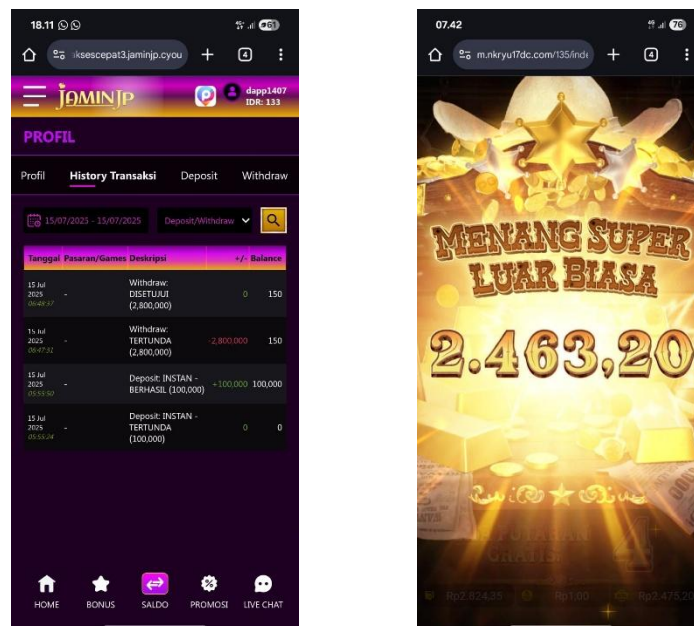
Kutipan 17

“Eee awalnya itu ngeliat teman main, jadi cobalah.” (W.A.S.12)

Hal ini diperkuat oleh informan pendukung PS yang mengakui bahwa pada awalnya ia sendiri yang mengajak S untuk bermain, namun dalam perkembangannya, keterlibatan S justru lebih jauh karena adanya tekanan kebutuhan ekonomi:

Kutipan 18

“Pertama sih memang emmm ajakan dari saya tapi, berhubung dia karena tuntutan ekonomi sampai keterusan.” (W.B.PS.6)



Gambar 4.2 Tampilan Judi Online

Dari serangkaian temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi berjudi online yang awalnya sekadar coba-coba atau hiburan berkembang menjadi kebiasaan kompulsif. Rasa penasaran, pengaruh teman, dan tekanan emosional menjadi titik awal siklus adiktif yang terus berulang. Aspek-aspek ini menunjukkan bahwa motivasi utama dalam kasus ini tidak bisa lagi dipandang sebagai hiburan biasa, melainkan sudah mengarah pada ketergantungan perilaku (behavioral addiction) yang perlu diwaspadai.

Gambar transaksi *withdraw* (penarikan) dan deposit (penyetoran) yang ditampilkan memperkuat gambaran aktivitas yang kerap dilakukan pemain dalam siklus perjudian online. Selain itu, visual jackpot pada situs judi online menggambarkan bentuk iming-iming kemenangan besar yang sering dimanfaatkan platform untuk menarik pemain, meskipun kenyataannya potensi kerugian lebih dominan. Gambar-gambar tersebut merepresentasikan bagaimana sistem di situs judi online dirancang untuk mempertahankan partisipasi pemain, yang

selaras dengan temuan penelitian mengenai faktor sosial dan psikologis sebagai pendorong keterlibatan dalam aktivitas ini.

4. Pengalaman menang kalah

Berdasarkan hasil wawancara dari informan utama ABS, didapatkan bahwa pengalaman menang dan kalah saat berjudi online sangat memengaruhi emosi serta keputusan finansial informan. Informan B menyatakan bahwa pada awalnya ia sering mendapatkan kemenangan setelah melakukan top-up, namun kondisi tersebut tidak bertahan lama karena diikuti oleh kekalahan beruntun.

Kutipan 19

“Yaa gimana ya, pas awal top up gitu menang terus, setelah itu kalah, kalah kalah. Habis itu top lagi menang lagi.” (W.A.B.5)

Sementara itu, informan R menyampaikan bahwa hasil dari bermain judi online cenderung tidak menentu. Ia pernah mengalami kemenangan maupun kekalahan secara bergantian.

Kutipan 20

“Ya kadang menang kadang kalah sih.” (W.A.R.6)

Keterangan serupa juga dikemukakan oleh informan S, yang mengaku bahwa pada awal mula bermain ia sering kali menang, tetapi dalam beberapa waktu terakhir justru lebih sering mengalami kekalahan.

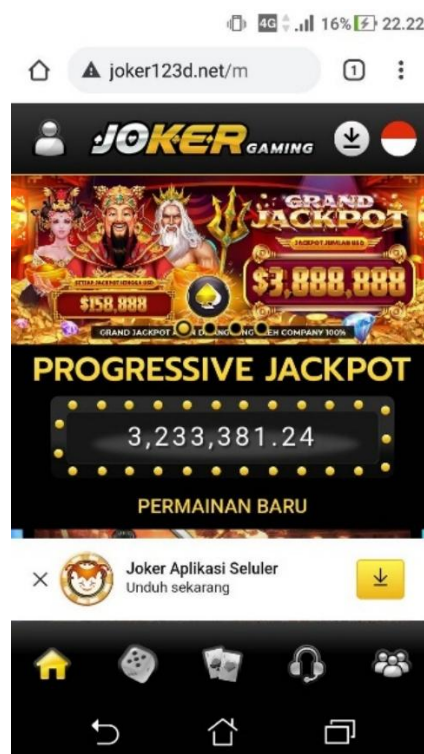
Kutipan 21

“Ya awalnya menang sih, cuma akhir-akhir ini sering kalah mas.” (W.A.S.14)

Meskipun tidak terdapat kutipan eksplisit dari informan pendukung mengenai aspek ini, data dari ketiga informan utama menunjukkan pola umum bahwa fase awal permainan biasanya memberi sensasi kemenangan, yang kemudian berubah menjadi kekalahan berulang. Fenomena ini menguatkan teori psikologi perilaku mengenai *intermittent reinforcement*, di mana

kemenangan awal mendorong ketagihan dan meningkatkan harapan, meskipun hasil jangka panjang justru lebih banyak kerugian.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengalaman menang-kalah dalam judi *online* bersifat fluktuatif dan menjadi pemicu utama dalam membentuk siklus kecanduan—dimulai dari euforia kemenangan hingga frustrasi karena kerugian yang berulang.



Gambar 0.3 Jackpot Judi Online

b) Dampak Fisiologi

Aktivitas berjudi online yang dilakukan secara terus-menerus oleh para informan utama menunjukkan dampak negatif terhadap kondisi fisiologis mereka. Dampak ini mencakup gangguan pada pola tidur, perubahan nafsu makan, kelelahan yang meningkat, serta berbagai keluhan fisik lain yang dirasakan.

1. Pola Tidur

Dampak fisiologis pertama yang dirasakan oleh pelaku judi online berkaitan dengan pola tidur yang terganggu. Aktivitas berjudi yang sering dilakukan pada malam hari menyebabkan terjadinya perubahan jam tidur yang signifikan, meskipun tidak semua pelaku mengalami gangguan yang sama.

Sebagian informan utama menyatakan bahwa meskipun mereka berjudi, pola tidur tidak terganggu secara ekstrem. Misalnya, informan B menuturkan bahwa ia tetap menjaga pola tidur secara normal demi menghindari kecurigaan dari keluarganya, khususnya sang istri:

Kutipan 1

“Tidak ada mas, normal aja, dan juga takut ketahuan istri juga sih mas.” (W.A.B.12)

Namun, berbeda dengan informan lainnya seperti R yang mengakui adanya perubahan dalam kualitas dan durasi tidur akibat aktivitas berjudi:

Kutipan 2

“Perubahan ya, ada sih, apa ya, tidur itu kurang sih.” (W.A.R.9)

Penuturan ini diperkuat oleh informan pendukung PR yang mengamati bahwa R kerap begadang namun tetap bangun pagi untuk menjalankan aktivitas kerja sebagaimana biasanya. Meskipun tampak produktif, kebiasaan ini dapat berdampak negatif terhadap kesehatan dalam jangka panjang:

Kutipan 3

“Kalau si R sering begadang, tapi selalu bangun pagi-pagi untuk melakukan pekerjaan seperti biasa.” (W.B.PR.7)

Hal serupa juga disampaikan oleh informan pendukung PS, yang menyebut bahwa jam tidur anggota keluarganya terganggu karena pelaku memilih berjudi saat anggota keluarga lain sudah tertidur:

Kutipan 4

“Untuk pola tidurnya sih nggak teratur sih karena dia bermainnya, emmm kaya keluarga sudah pada tidur dia baru bermain.” (W.B.PS.13)

Pernyataan dari informan S yang singkat namun relevan juga menunjukkan adanya keterkaitan antara judi online dan gangguan tidur:

Kutipan 5

“Ya, pola tidur.” (W.A.S.18)

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa meskipun ada pelaku yang tetap mempertahankan jam tidur normal, sebagian besar mengalami gangguan pola tidur seperti kurang tidur, begadang, dan perubahan ritme istirahat akibat aktivitas judi online yang cenderung dilakukan secara sembunyi-sembunyi pada malam hari. Hal ini mengindikasikan adanya dampak fisiologis yang nyata pada pola istirahat dan potensi risiko kelelahan kronis.

2. Nafsu Makan

Dampak fisiologis selanjutnya yang dialami oleh pelaku judi online adalah perubahan pada nafsu makan. Perubahan ini tidak bersifat seragam, sebab terdapat perbedaan persepsi dan pengalaman antara informan utama dan informan pendukung mengenai ada atau tidaknya gangguan makan akibat aktivitas berjudi.

Beberapa informan utama mengakui bahwa ada perubahan pada nafsu makan mereka setelah aktif berjudi online. Informan B secara tegas menyatakan bahwa nafsu makannya terganggu:

Kutipan 6

“Ada mas, sering mas.” (W.A.B.15)

Hal senada juga diungkapkan oleh informan S yang menyebutkan secara singkat bahwa gangguan nafsu makan memang terjadi:

Kutipan 7

“Eee ada pastinya.” (W.A.S.23)

Namun, tidak semua pelaku merasakan dampak tersebut. Informan R menyatakan bahwa tidak ada perubahan dalam hal pola makan:

Kutipan 8

“Kalau nafsu makan yak, normal aja sih.” (W.A.R.12)

Hal ini diperkuat oleh pengamatan dari informan pendukung PR, yang menilai bahwa tidak terlihat adanya perubahan mencolok pada kebiasaan makan pelaku:

Kutipan 9

“Kalau saya perhatikan tidak ada, seperti biasa aja, normal ya.” (W.B.PR.8)

Sebaliknya, informan pendukung PS menyatakan bahwa sejak mengenal judi online, kondisi fisik pelaku justru memburuk, yang di antaranya disebabkan oleh pola makan yang tidak lagi teratur:

Kutipan 10

“Semenjak mengenal judol, kondisi fisiknya memburuk sih, karena pola makan dan pola tidur yang gak teratur tadi.” (W.B.PS.25)

Perbedaan pandangan ini menunjukkan bahwa perubahan nafsu makan sebagai dampak fisiologis dari judi online sangat bergantung pada intensitas bermain, pengendalian diri individu, serta konteks sosial di sekitarnya. Namun, secara umum dapat dikatakan bahwa gangguan nafsu makan menjadi salah satu indikator perubahan fisiologis yang patut diwaspadai pada pelaku judi online.

3. Kelelahan

Kelelahan merupakan salah satu dampak fisiologis yang umum terjadi akibat gangguan pola hidup, termasuk akibat aktivitas berjudi online. Dalam konteks ini, informan memberikan tanggapan yang bervariasi terkait apakah aktivitas berjudi online memberikan kontribusi terhadap rasa lelah yang mereka alami.

Informan utama R menyatakan bahwa dirinya tidak merasakan kelelahan secara langsung akibat berjudi online. Ia lebih mengaitkan kelelahan yang dialami dengan aktivitas pekerjaan sehari-hari, bukan dengan aktivitas berjudi:

Kutipan 11

“Untuk sekarang gak ada sih, paling kelelahan karena aktivitas kerja aja.” (W.A.R.14)

Pandangan serupa juga disampaikan oleh informan pendukung PR yang mengamati bahwa kelelahan memang pernah dirasakan oleh pelaku, tetapi PR menilai penyebabnya lebih disebabkan oleh beban pekerjaan ketimbang dampak dari berjudi online:

Kutipan 12

“Pernah juga, sering tapi kalau ditanya karena kelelahan kerja.” (W.B.PR.9)

Berdasarkan informasi tersebut, kelelahan fisik pada pelaku judi online tidak selalu secara eksplisit dikaitkan dengan aktivitas berjudi. Hal ini bisa terjadi karena pelaku masih menjalankan rutinitas pekerjaan secara normal, sehingga sumber kelelahan cenderung dianggap berasal dari beban kerja harian. Meski demikian, tidak dapat diabaikan kemungkinan bahwa berjudi hingga larut malam, atau berjudi secara intens, tetap memberi kontribusi terselubung terhadap kelelahan yang

dirasakan, terutama bila hal tersebut berdampak pada kualitas tidur atau durasi istirahat.

4. Keluhan Fisik

Keluhan fisik menjadi salah satu indikator penting dalam mengamati dampak fisiologis dari perilaku berjudi online, khususnya ketika aktivitas tersebut berlangsung secara berlebihan dan berlangsung dalam jangka waktu lama. Beberapa informan menyampaikan bahwa pelaku mengalami gangguan fisik, terutama berupa sakit kepala dan rasa lemas.

Informan utama S mengaku mengalami keluhan berupa sakit kepala dan tubuh yang terasa lemas, yang ia kaitkan secara langsung dengan aktivitas berjudi online:

Kutipan 13

“Eee kalau sakit kepala sih iya sama lemas.” (W.A.S.25)

Keluhan tersebut turut diperkuat oleh keterangan informan pendukung S yang mengamati bahwa gejala fisik seperti sakit kepala lebih sering muncul, terutama akibat pola tidur yang tidak teratur:

Kutipan 14

“Cenderungnya sih dia lebih ke sakit kepala sih karena pola tidurnya yang gak teratur tadi.” (W.B.PS.21)

Hal senada juga disampaikan oleh informan pendukung B, yang menyebutkan bahwa pelaku sering mengalami sakit kepala sebagai bentuk reaksi terhadap kekalahan saat berjudi:

Kutipan 15

“Saya sering keluhkan itu sakit kepala mas, karna kalah.” (W.A.B.16)

Namun, berbeda dengan informan lainnya, R menyatakan bahwa dirinya tidak mengalami keluhan fisik secara khusus, bahkan menganggap kelelahan yang dirasakan lebih berasal dari aktivitas kerja, bukan berjudi:

Kutipan 16

“Untuk sekarang gak ada sih, paling kelelahan karena aktivitas kerja aja.” (W.A.R.14)

Dari penuturan para informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keluhan fisik yang paling umum dialami pelaku adalah sakit kepala dan rasa lemas. Keluhan ini berpotensi muncul sebagai dampak kombinasi antara tekanan psikologis saat berjudi (misalnya akibat kekalahan) serta gangguan pola tidur dan pola makan yang tidak teratur. Walaupun tidak semua pelaku secara eksplisit mengaitkan keluhan fisiknya dengan aktivitas berjudi online, terdapat indikasi kuat bahwa intensitas bermain dan kondisi emosional turut memengaruhi kondisi fisik mereka secara keseluruhan.

c) Dampak Psikologi

Permainan judi online secara terus-menerus memberi tekanan psikologis yang signifikan terhadap pelaku. Hasil wawancara mengungkap berbagai dampak psikologis yang dialami informan, mulai dari stres berat hingga penarikan diri secara sosial.

1. Stres

Stres merupakan respons psikologis umum yang dialami individu saat menghadapi tekanan, ketegangan, atau situasi yang dirasakan melebihi kapasitas pribadi. Dalam konteks perilaku berjudi online, stres muncul terutama sebagai akibat dari kekalahan dan kerugian yang dialami selama berjudi. Hal ini terkonfirmasi dari beberapa pernyataan informan yang mengaitkan pengalaman stres dengan intensitas bermain dan hasil perjudian.

Informan utama S secara tegas menyampaikan bahwa kekalahan dalam judi online menjadi pemicu utama stres yang ia alami:

Kutipan 1

“Ya, stres itu karena kalah.” (W.A.S.30)

Hal ini juga diperkuat oleh informan pendukung B yang menggambarkan tekanan mental akibat kekalahan sangat memengaruhi kondisi psikologis pelaku hingga menimbulkan rasa seolah “kepala mau pecah”:

Kutipan 2

“Karena kalah itu mas, kepikiran kalah, jadinya mau pecah kepala itu.” (W.A.B.17)

Sementara itu, informan R secara langsung mengakui bahwa stres pasti dialami sebagai dampak dari kebiasaan berjudi online, tanpa menjelaskan lebih rinci bentuk atau penyebab stres tersebut:

Kutipan 3

“Kalau stres itu pasti.” (W.A.R.20)

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa stres merupakan salah satu dampak psikologis yang paling nyata dan langsung dirasakan oleh pelaku judi online. Sumber utama stres berasal dari kekalahan dalam permainan, yang memunculkan tekanan mental dan rasa frustrasi mendalam. Gejala stres seperti pikiran yang terus-menerus terpaku pada kekalahan, hingga perasaan ingin meluapkan emosi secara ekstrem, menjadi bukti bahwa aktivitas judi online membawa pengaruh signifikan terhadap kestabilan psikologis pelaku.

2. Kecemasan

Kecemasan merupakan reaksi emosional yang ditandai dengan perasaan khawatir, gelisah, dan takut terhadap hal-hal yang belum terjadi. Dalam konteks kecanduan judi online, kecemasan dapat timbul dari ketidakpastian hasil permainan,

kerugian finansial, serta ketakutan akan konsekuensi sosial dan keluarga.

Dalam penelitian ini, informan utama menunjukkan adanya gejala kecemasan yang cukup kuat. Informan utama S secara singkat tetapi jelas menyatakan bahwa ia mengalami kecemasan dan kegelisahan akibat berjudi:

Kutipan 4

“Ya pasti cemas, gelisah.” (W.A.S.27)

Pernyataan ini mengindikasikan adanya kondisi emosional yang tidak stabil selama atau setelah berjudi, yang kemungkinan besar berakar pada kekhawatiran akan hasil permainan atau dampaknya terhadap kehidupan pribadi.

Informan pendukung R mengungkapkan bahwa kecemasan muncul sebagai respons terhadap kekhawatiran akan kehilangan uang yang telah dipertaruhkan dalam permainan:

Kutipan 5

“Kalau itu jelas ada ya. Karna kan khawatir uang itu gak kembali. Karna habis.” (W.A.R.17)

Sementara itu, informan pendukung B mengekspresikan kecemasan dari perspektif orang terdekat pelaku, yakni rasa takut terhadap keterlibatan yang semakin dalam:

Kutipan 6

“Saya cemas kalau b. terlarut larut bermain judi online mas. Takut keterusan.” (W.A.B.19)

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kecemasan tidak hanya dirasakan oleh pelaku utama, tetapi juga oleh orang-orang di sekitarnya. Perasaan cemas ini berkaitan erat dengan dampak finansial dan kekhawatiran terhadap ketergantungan yang terus meningkat. Kecemasan

menjadi salah satu dampak psikologis dominan yang dapat mengganggu kesejahteraan mental baik pelaku maupun keluarga.

3. Perubahan Mood

Berdasarkan hasil wawancara dari informan utama ABS dan didukung oleh informan pendukung PB, PR, dan PS, diketahui bahwa perubahan suasana hati (mood) merupakan salah satu dampak psikologis yang nyata dialami oleh pelaku judi online. Informan S menjelaskan bahwa emosinya sangat dipengaruhi oleh hasil permainan; ia merasa sangat senang saat menang, namun menjadi marah jika mengalami kekalahan.

Kutipan 7

“Ya pasti kalo lagi menang wahh bahagia banget itu, tapi kalo lagi kalah ya marah-marah.” (W.A.S.29)

Hal ini sejalan dengan keterangan dari informan R, yang menyatakan bahwa suasana hatinya mudah berubah tergantung kondisi emosional saat itu. Kadang ia merasa malas, kadang emosinya naik-turun secara tidak stabil.

Kutipan 8

“Kembali ke tadi, mood ya berubah, kadang emosi ya naik, kadang emosi ya turun. Kadang juga malas.” (W.A.R.19)

Perubahan emosi ini turut diamati oleh orang terdekat pelaku. Informan pendukung PR, yang merupakan sepupu R, menyatakan bahwa meskipun R terlihat pendiam, ia pernah menyaksikan R marah-marah sendiri tanpa sebab yang jelas.

Kutipan 9

“Kalau dari saya perhatikan mas R ini pendiam, tapi kadang-kadang saya perhatikan pernah marah-marah sendiri, tapi saya kurang copy juga apa sebabnya.” (W.B.PR.11)

Sementara itu, informan pendukung PB yang dekat dengan pelaku B memberikan pengakuan bahwa terdapat

perubahan suasana hati yang bisa diidentifikasi dari perilaku marah pelaku. Ia mengaitkan perubahan tersebut dengan kekalahan saat berjudi.

Kutipan 10

“Waktu ketemu ya pasti ada perubahan mood, karena mood-nya tersebut dia marah-marah, berarti yang ditandakan dia sedang kalah dong itu.” (W.B.PB.12)

Hal serupa juga diungkapkan oleh PS, yang menyebutkan bahwa pelaku sering menunjukkan ekspresi murung dan menyendiri, serta kadang marah tanpa alasan yang jelas.

Kutipan 11

“Emm sering murung, sering menyendiri, marah nggak jelas begitu dia.” (W.B.PS.27)

Namun, tidak semua informan utama secara eksplisit menyadari perubahan mood yang terjadi pada dirinya. Informan B, misalnya, menyatakan bahwa ia tidak merasa mengalami perubahan mood, meskipun mengakui bahwa kekalahan membuatnya merasa kesal.

Kutipan 12

“Kalau itu saya tidak pernah merasakan sih mas. Cuma ya kalah kesal aja gitu.” (W.A.B.20)

Dari hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa perubahan suasana hati adalah salah satu indikator gangguan psikologis yang cukup menonjol pada pelaku judi online. Perubahan ini tidak hanya dirasakan oleh pelaku secara langsung, tetapi juga diamati oleh orang-orang di sekitarnya. Fluktuasi mood yang tajam, terutama saat kalah, dapat memengaruhi interaksi sosial, kinerja kerja, serta menjadi gejala awal dari gangguan emosi yang lebih serius jika tidak segera ditangani.

4. Gejala Depresi

Gejala depresi merupakan kondisi psikologis yang dapat timbul akibat tekanan emosional yang berlangsung terus-menerus, seperti akibat kerugian finansial yang besar dalam judi online. Gejala ini dapat ditunjukkan melalui perasaan putus asa, kehilangan minat, gangguan konsentrasi, hingga perubahan pola tidur atau makan.

Dalam penelitian ini, sebagian informan menunjukkan indikasi awal dari gejala depresi. Misalnya, salah satu informan utama menyampaikan bahwa kekalahan dalam judi online telah memengaruhi kemampuan fokus dan konsentrasinya:

Kutipan 13

“Nah itu, fokus jadi kurang, kefikiran karena kalah tadi, soalnya kalahnya gak kecil mas.” (W.A.S.31)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa beban mental akibat kekalahan dalam judi berdampak pada fungsi kognitif, terutama dalam hal konsentrasi dan pikiran yang terus terarah pada kerugian yang dialami. Hal ini bisa menjadi gejala awal dari kondisi depresi jika berlangsung dalam waktu lama dan tidak ditangani secara tepat.

Namun demikian, tidak semua informan mengalami gejala ini. Informan pendukung B, misalnya, menyatakan bahwa ia tidak pernah merasakan gejala depresi atau gangguan sejenis:

Kutipan 14

“Kalau itu saya tidak pernah merasakan sih mas.” (W.A.B.20)

Perbedaan pengalaman ini menunjukkan bahwa dampak psikologis akibat judi online dapat bervariasi antar individu. Beberapa mungkin menunjukkan gejala ringan, sementara yang lain dapat berkembang ke tahap yang lebih serius seperti depresi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun tidak semua informan mengalami depresi secara eksplisit, namun terdapat indikasi awal yang muncul akibat tekanan mental karena kerugian besar, terutama dalam bentuk gangguan fokus dan pikiran yang terus-menerus terarah pada masalah judi yang dihadapi.

5. Penarikan Sosial

Penarikan sosial merupakan salah satu gejala psikologis yang umumnya muncul ketika seseorang mengalami tekanan mental berkepanjangan. Individu cenderung menarik diri dari lingkungan sekitar, menghindari interaksi sosial, dan memilih untuk menyendiri. Dalam konteks perjudian online, kondisi ini dapat terjadi sebagai dampak dari rasa malu, stres, atau kebutuhan untuk terus bermain secara diam-diam.

Dalam penelitian ini, beberapa informan menunjukkan kecenderungan mengalami penarikan sosial. Seorang informan pendukung menjelaskan perubahan perilaku yang terjadi pada salah satu pelaku judi online yang diamatinya:

Kutipan 15

“Emm sering murung, sering menyendiri marah nggak jelas begitu dia.” (W.B.PS.27)

Keterangan ini mengindikasikan bahwa individu tersebut mengalami perubahan perilaku yang mengarah pada penarikan sosial, ditandai dengan sikap murung, penyendiri, dan kemarahan yang tidak terarah. Hal senada juga diungkapkan oleh informan lainnya, yang menyatakan bahwa pelaku judi online cenderung menarik diri dari lingkungan sosialnya dan lebih fokus pada kegiatan judi:

Kutipan 16

“Emmm dia cenderung menahan diri sih dari sosialnya, dia lebih fokus ke judolnya.” (W.B.PS.29)

Perilaku tersebut mencerminkan pola penghindaran sosial dan pengabaian terhadap hubungan interpersonal, yang dapat berdampak negatif terhadap kualitas hidup dan kesejahteraan psikologis. Namun demikian, tidak semua informan mengalami atau menunjukkan perilaku penarikan sosial. Salah satu pelaku justru menyatakan bahwa ia tidak membawa masalah perjudian ke dalam kehidupan sosial maupun pekerjaannya:

Kutipan 17

“Tidak ada sih mas, paling cemas aja sama sakit kepala. Untuk kerjaan dan keluarga saya tidak bawa ke situ mas. Saya pendam sendiri.” (W.A.B.23)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa ada individu yang mampu memisahkan tekanan akibat judi online dari kehidupan sosial dan profesionalnya, meskipun tetap menyimpan beban secara internal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penarikan sosial sebagai dampak psikologis akibat judi online tidak dialami oleh semua individu, namun sebagian menunjukkan gejala tersebut yang patut diwaspadai, terutama jika disertai dengan perubahan emosi dan perilaku secara signifikan.

C. Pembahasan

1. Karakteristik Informan

a) Usia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas informan merupakan karyawan PT. Palaran Sinergi Mas Kalimantan Timur dengan rentang usia 23–25 tahun. Kelompok usia ini masuk dalam kategori usia produktif dan masa awal dewasa, yaitu fase di mana individu mulai membangun karier dan kehidupan mandiri. Menurut teori perkembangan psikososial Erikson (1963), pada fase ini individu berfokus pada pencarian kestabilan emosional, ekonomi, dan sosial,

sehingga sangat rentan terhadap tekanan dan perilaku kompensasi, termasuk berjudi online.

Data lapangan menunjukkan bahwa seluruh informan telah bekerja tetap di perusahaan dan memiliki pendapatan tetap, namun mengalami tekanan psikologis dari rutinitas kerja, target produksi, dan beban mental di lingkungan pelabuhan. Kondisi tersebut mendorong beberapa karyawan menjadikan judi online sebagai bentuk pelarian atau hiburan instan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Adi & Rahmawati (2022) yang menunjukkan bahwa usia 20–29 tahun adalah kelompok paling rentan terhadap keterlibatan dalam judi online di Indonesia, terutama akibat fase transisi kehidupan dan lemahnya kontrol sosial di lingkungan kerja.

Selain itu, kemudahan akses teknologi di lingkungan perusahaan—seperti kepemilikan smartphone pribadi selama jam istirahat—mempermudah karyawan mengakses situs atau aplikasi judi online. Hal ini sesuai dengan kajian LaBrie et al. (2007) yang menyebutkan bahwa individu di usia muda cenderung bersifat impulsif dalam pengambilan keputusan dan kurang mempertimbangkan risiko jangka panjang.

Studi kasus di Indonesia memperkuat temuan ini. Data dari Kominfo (2023) menunjukkan bahwa lebih dari 60% pengguna judi online adalah usia 19–30 tahun, di mana kelompok usia ini mendominasi sektor tenaga kerja di Indonesia, termasuk sektor logistik dan bongkar muat seperti di PT. Palaran Sinergi Mas.

b) Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa seluruh informan utama dalam penelitian ini adalah laki-laki. Informan ABS, sebagai pelaku judi online, menyatakan bahwa awalnya ia hanya ikut-ikutan dari teman sesama laki-laki di tempat kerja, dan akhirnya menjadi terbiasa dan tertarik bermain secara mandiri. Hal ini diperkuat oleh pernyataan informan pendukung PA dan PS, yang menyebutkan

bahwa pelaku mengenal dan memulai kebiasaan berjudi online karena adanya pengaruh dari rekan sesama laki-laki yang memperlihatkan cara bermain.

Fenomena ini sesuai dengan temuan dalam penelitian oleh Purwanto & Prabowo (2020) yang menyebutkan bahwa laki-laki lebih dominan dalam aktivitas perjudian digital dibanding perempuan, karena secara sosial budaya laki-laki dianggap lebih bebas dalam mengambil risiko dan mengeksplorasi aktivitas yang menantang, termasuk perjudian online. Penelitian tersebut juga menambahkan bahwa faktor maskulinitas dan tekanan sosial di lingkungan kerja turut mendorong keterlibatan laki-laki dalam aktivitas ini.

Dari perspektif dampak, dominasi laki-laki dalam perjudian online dapat menunjukkan adanya keterkaitan antara peran gender dengan tingkat keterlibatan dan intensitas bermain. Laki-laki cenderung menyembunyikan stres dengan cara eksternal, seperti berjudi atau konsumsi digital yang intensif. Akibatnya, dampak fisiologis dan psikologis seperti kehilangan fokus kerja, perubahan mood, dan kelelahan kronis lebih mudah muncul pada laki-laki yang terlibat dalam judi online. Temuan ini mempertegas perlunya pendekatan berbasis gender dalam memahami pola perilaku adiktif digital di kalangan pekerja laki-laki.

c) Pendidikan

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa mayoritas informan utama dalam penelitian ini merupakan lulusan SMA/ sederajat. Informan ABS menyampaikan bahwa ia tidak memiliki pendidikan tinggi dan mengaku bahwa pemahaman mengenai risiko keuangan maupun pengelolaan stres masih terbatas. Hal ini turut dikuatkan oleh informasi dari PA dan PB yang menyatakan bahwa pelaku tidak memiliki latar belakang pendidikan ekonomi atau teknologi, sehingga tidak memahami cara kerja sistem

permainan judi online secara utuh, termasuk potensi manipulasi sistem dan risiko kerugian jangka panjang.

Temuan ini didukung oleh penelitian Hasanah & Nugraheni (2022) yang menjelaskan bahwa tingkat pendidikan berpengaruh terhadap kemampuan individu dalam mengelola risiko digital, termasuk pada aktivitas judi online. Semakin rendah tingkat pendidikan seseorang, maka semakin besar kemungkinan mereka kurang memahami aspek teknis dan konsekuensi finansial dari platform perjudian digital, serta lebih mudah terpengaruh oleh iklan atau ajakan bermain dari lingkungan.

Dari sisi dampak, rendahnya tingkat pendidikan memperbesar kerentanan terhadap pengambilan keputusan impulsif, pengelolaan keuangan yang buruk, dan rendahnya literasi digital, sehingga meningkatkan kemungkinan kecanduan serta kesulitan keluar dari lingkaran judi online. Individu dengan pendidikan rendah juga cenderung memiliki akses terbatas terhadap layanan konseling atau pemulihan psikologis, sehingga risiko gangguan mental dan sosial semakin tinggi. Dalam konteks ini, penting untuk melakukan edukasi berbasis literasi digital dan manajemen risiko finansial di kalangan pekerja dengan latar pendidikan menengah ke bawah.

d) Frekuensi Berjudi

Frekuensi berjudi online pada karyawan di PT. Palaran Sinergi Mas bervariasi dari sebulan sekali hingga lima kali sehari, dengan durasi bermain mencapai 3 jam per sesi. Temuan ini mengindikasikan adanya kecenderungan perilaku adiktif. Menurut *American Psychiatric Association* (2013) dalam DSM-5, salah satu indikator utama dari gangguan berjudi (*Gambling Disorder*) adalah peningkatan frekuensi bermain disertai ketidakmampuan mengontrol perilaku meski telah merasakan dampak negatif.

Beberapa informan mengaku bermain di sela-sela jam istirahat atau bahkan di sela waktu kerja. Pola ini menunjukkan adanya

pelarian sesaat dari tekanan pekerjaan, yang dapat mengarah pada gangguan kesehatan mental maupun penurunan produktivitas kerja.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Nurlatifah & Rizki (2021), yang menemukan bahwa frekuensi bermain lebih dari dua kali sehari berkorelasi dengan peningkatan risiko stres, insomnia, dan gangguan konsentrasi di kalangan pekerja sektor industri. Dari sisi studi kasus nasional, Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN, 2023) mengungkapkan bahwa lonjakan akses situs judi online di Indonesia terjadi pada jam istirahat siang dan malam hari, terutama dari perangkat mobile pribadi.

e) **Motivasi Berjudi**

Motivasi merupakan faktor pendorong utama dalam perilaku adiktif. Dalam konteks penelitian ini, motif utama dari informan untuk berjudi bukanlah dorongan ekonomi, melainkan faktor psikologis seperti kebosanan, hiburan, serta pengaruh dari lingkungan sosial. Ini sejalan dengan teori *Uses and Gratifications* yang dikemukakan oleh Katz et al. (1973), di mana individu menggunakan media (dalam hal ini judi online) untuk memenuhi kebutuhan psikologis seperti mengisi waktu luang, mencari kesenangan, atau melarikan diri dari kenyataan.

Sebagian informan juga menyebutkan bahwa mereka terpapar judi online melalui teman-teman atau rekan kerja. Hal ini menunjukkan bahwa faktor pergaulan memiliki peran signifikan dalam membentuk perilaku tersebut. Penelitian Ramadhan & Oktaviani (2020) di wilayah Jabodetabek juga menunjukkan bahwa 72% pemain judi online pertama kali mengenal platform judi dari rekomendasi teman atau lingkungan kerja.

Yang menarik, motivasi berjudi ini tidak selalu berkorelasi dengan kondisi ekonomi yang buruk. Bahkan sebagian pelaku berasal dari golongan ekonomi menengah dan memiliki pekerjaan tetap. Ini memperkuat argumen bahwa judi online lebih bersifat rekreasional pada awalnya, namun berpotensi berubah menjadi perilaku kompulsif

saat dilakukan terus-menerus. Laporan dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) tahun 2024 menyebutkan bahwa sebagian besar pelaku judi online beralasan “sekadar mencoba” atau “ikut-ikutan teman”. Namun dari jumlah tersebut, lebih dari 40% mengaku akhirnya sulit berhenti dan merasa tergantung secara emosional.

f) Pengalaman menang kalah

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap informan utama ABS serta informan pendukung PB dan PS, diketahui bahwa pola pengalaman menang dan kalah dalam aktivitas judi online sangat memengaruhi perilaku dan keberlanjutan keterlibatan mereka dalam perjudian. Informan utama ABS menyatakan bahwa pada awalnya ia mengalami kemenangan beruntun setelah melakukan top up saldo, namun seiring waktu lebih sering mengalami kekalahan.

Temuan ini didukung oleh penjelasan dalam teori Intermittent Reinforcement (Skinner, 1953) yang menyatakan bahwa sistem hadiah yang tidak konsisten (kadang menang, kadang kalah) justru memperkuat perilaku adiktif. Dalam konteks perjudian, kemenangan awal memberikan sensasi euforia dan harapan palsu yang mendorong pemain untuk terus bermain, sementara kekalahan berturut-turut menciptakan ilusi bahwa kemenangan berikutnya sudah dekat, sehingga pemain sulit berhenti. Penelitian oleh Wijaya & Hernawan (2021) juga menyebutkan bahwa pola ini merupakan salah satu mekanisme psikologis utama yang digunakan dalam sistem algoritma platform judi online untuk mempertahankan keterlibatan pengguna.

Dari sisi dampak, pengalaman menang di awal menciptakan harapan dan ketagihan emosional, sementara kekalahan berulang memicu frustrasi, stres, dan perilaku kompulsif untuk terus mengulang permainan demi mengembalikan kerugian (loss chasing). Hal ini berpotensi memperburuk kondisi finansial dan kesehatan mental

individu. Informan ABS sendiri mengaku sulit mengendalikan keinginannya untuk top up kembali setelah kalah, karena masih teringat perasaan saat menang. Ketergantungan emosional terhadap sensasi kemenangan ini memperkuat siklus kecanduan yang membahayakan stabilitas psikologis dan sosial pelaku.

Dengan demikian, pengalaman menang dan kalah bukan hanya bagian dari dinamika permainan, tetapi menjadi titik kunci dalam memahami pola adiktif dalam judi online, yang berujung pada dampak psikologis dan sosial yang signifikan.

2. Dampak Fisiologis

a) Gangguan Pola Tidur

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar informan menunjukkan adanya gangguan pola tidur sebagai dampak dari perilaku berjudi online yang dilakukan secara intens pada malam hingga dini hari. Informan S menyatakan bahwa ia sering begadang hingga subuh akibat tidak dapat berhenti bermain. Hal serupa diungkapkan oleh informan pendukung (PS) yang mengatakan bahwa sepupunya acap kali tidur larut malam bahkan menjelang pagi karena asyik berjudi, dan tetap harus bangun pagi untuk bekerja. Pola ini menyebabkan waktu tidur yang kurang dari 4–5 jam per hari, yang secara signifikan berada di bawah standar kebutuhan tidur sehat untuk orang dewasa, yaitu 7–8 jam setiap malam (Hirshkowitz et al., 2015). Pola tidur yang tidak teratur dan waktu istirahat yang minim ini menunjukkan adanya gangguan tidur berupa begadang kronis dan *delayed sleep phase syndrome*, yang dalam jangka panjang dapat mengganggu fungsi fisiologis dan psikologis individu.

Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Kaligis dan Runtuwene (2023), yang menjelaskan bahwa partisipasi aktif dalam aktivitas digital adiktif seperti judi online berkontribusi terhadap meningkatnya prevalensi insomnia, kecemasan malam hari, dan penundaan fase tidur. Penelitian lainnya oleh Yuliani dan Santoso

(2022) menemukan bahwa mahasiswa yang kecanduan aplikasi taruhan daring menunjukkan kecenderungan tidur larut malam, sering terbangun, serta kualitas tidur yang buruk. Selain itu, studi oleh Maulina dan Kartasasmita (2021) juga mengindikasikan bahwa paparan aktivitas digital interaktif yang dilakukan di atas pukul 22.00 dapat mengganggu ritme sirkadian dan menyebabkan penurunan kualitas tidur secara signifikan.

Gangguan pola tidur yang terjadi berdampak langsung terhadap kondisi kesehatan fisik. Kurangnya durasi tidur yang berkualitas menyebabkan kelelahan kronis, gangguan konsentrasi, emosi yang tidak stabil, serta penurunan produktivitas kerja. Walker (2017) dalam bukunya *Why We Sleep* menegaskan bahwa privasi tidur dapat melemahkan sistem kekebalan tubuh, meningkatkan risiko penyakit jantung, dan menurunkan kemampuan tubuh dalam meregulasi emosi. Informan S sendiri mengeluhkan rasa lelah berlebihan dan tidak bertenaga saat bekerja, yang menunjukkan indikasi penurunan daya tahan tubuh. Selain itu, gangguan tidur juga berkaitan dengan pola makan tidak teratur akibat perubahan jam biologis; individu yang tidur larut cenderung mengabaikan sarapan dan mengalami penurunan nafsu makan, sebagaimana disampaikan oleh informan pendukung yang menyebutkan bahwa pelaku cenderung jarang makan tepat waktu dan tampak lesu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan berjudi online pada malam hari telah menyebabkan gangguan signifikan pada pola tidur para informan, yang tidak hanya berdampak pada kualitas istirahat, tetapi juga menimbulkan konsekuensi serius terhadap kesehatan fisik dan kinerja sehari-hari.

b) Perubahan Nafsu Makan

Perubahan nafsu makan menjadi salah satu dampak fisiologis yang dialami oleh beberapa informan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara, informan PS secara jelas menyatakan

bahwa nafsu makan pelaku judi online menurun secara drastis. Hal ini menunjukkan bahwa intensitas berjudi yang tinggi, terutama pada malam hari, membuat pelaku kehilangan ritme makan yang sehat. Beberapa informan lain juga menyebutkan adanya kecenderungan untuk melewatkan waktu makan atau hanya makan dalam jumlah sedikit karena terlalu fokus dengan aktivitas judi online.

Secara umum, pola makan normal yang dianjurkan bagi individu dewasa adalah makan 3 kali sehari dengan porsi seimbang serta konsumsi kalori harian yang sesuai dengan aktivitas fisik dan metabolisme tubuh. Ketika seseorang mengabaikan pola makan ini secara konsisten, maka dapat terjadi gangguan metabolik, penurunan berat badan yang tidak sehat, serta penurunan fungsi kognitif dan energi tubuh (WHO, 2021).

Temuan ini sejalan dengan pendapat *American Psychiatric Association* (2022) dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5), yang menyebutkan bahwa perilaku adiktif seperti judi online termasuk ke dalam *non-substance-related addictive disorder*, dan salah satu manifestasi fisiologisnya adalah disregulasi pola makan, baik dalam bentuk *loss of appetite* (kehilangan nafsu makan) maupun *binge eating* (makan berlebihan karena stres). Lebih lanjut, teori Psikosomatik yang dikemukakan oleh Engel (1977) menyatakan bahwa stres psikologis kronis dapat memengaruhi fungsi sistem pencernaan, sehingga mengganggu nafsu makan seseorang.

Dukungan temuan empiris juga datang dari penelitian Handayani dan Sari (2021) di Yogyakarta, yang mengamati bahwa mahasiswa yang aktif berjudi online mengalami gangguan pola makan, mulai dari lupa makan, melewatkan waktu makan, hingga kehilangan selera makan karena perhatian mereka terus-menerus terfokus pada permainan digital. Penelitian serupa oleh Wulandari dan Farhan (2022) menyebutkan bahwa aktivitas judi online memicu ketidakseimbangan

hormon stres seperti kortisol, yang berperan dalam menekan atau meningkatkan nafsu makan secara tidak teratur.

Dampak dari gangguan pola makan ini tidak dapat dianggap sepele. Individu yang mengalami penurunan nafsu makan secara konsisten berisiko mengalami kekurangan gizi, gangguan metabolisme, mudah lelah, penurunan konsentrasi, hingga gangguan pada sistem kekebalan tubuh. Jika hal ini dibiarkan, maka dapat memperburuk kondisi fisik dan mental pelaku judi online secara menyeluruh. Dalam konteks ini, terlihat bahwa aktivitas berjudi online tidak hanya berdampak psikologis, tetapi juga menimbulkan konsekuensi langsung terhadap aspek fisiologis tubuh, termasuk pola makan.

c) Kelelahan

Kelelahan merupakan keluhan yang cukup mencolok dialami oleh beberapa informan akibat aktivitas berjudi online yang berlangsung lama dan tidak mengenal waktu. Informan PR menyatakan bahwa meskipun pelaku tetap menjalankan pekerjaan seperti biasa, secara fisik mereka tampak lesu, sering menguap, dan tidak seenerjik biasanya. Aktivitas berjudi dilakukan hingga larut malam, bahkan dini hari, yang tentunya mengganggu waktu tidur dan waktu makan. Ketika tubuh tidak memperoleh istirahat dan asupan gizi yang cukup, maka kelelahan menjadi dampak yang tak terhindarkan.

Secara fisiologis, kondisi ini selaras dengan *Fatigue Accumulation Theory* yang dikemukakan oleh Matthews et al. (2002), di mana akumulasi aktivitas monoton dengan beban kognitif tinggi, seperti berjudi online yang membutuhkan fokus dan analisis cepat namun tanpa hasil pasti berpotensi menimbulkan kelelahan mental dan fisik. Kelelahan jenis ini seringkali tidak langsung disadari, tetapi terakumulasi dan menurunkan produktivitas serta daya tahan tubuh secara perlahan.

Temuan ini juga diperkuat oleh studi Rinaldi & Kurniawan (2021) yang menunjukkan bahwa pekerja yang terlibat dalam aktivitas digital adiktif seperti judi online memiliki skor *fatigue index* lebih tinggi dibandingkan mereka yang tidak terlibat. Studi lain oleh Amiruddin & Lestari (2023) meneliti pegawai sektor manufaktur dan menemukan bahwa penggunaan perangkat digital di luar jam kerja, terutama untuk judi atau game online, berdampak signifikan terhadap kelelahan fisik dan penurunan fokus kerja.

Kelelahan akibat pola berjudi ini juga berdampak pada psikologis, yakni memicu perasaan mudah marah, tidak sabar, hingga menarik diri dari interaksi sosial. Selain itu, laporan BNN (2023) menyebutkan bahwa pelaku judi online di kalangan pekerja industri mengalami kelelahan lebih tinggi karena jam tidur mereka tumpang tindih dengan waktu kerja, memperburuk keseimbangan antara kehidupan kerja dan pribadi.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa kelelahan bukan hanya disebabkan oleh aktivitas kerja, tetapi juga aktivitas hiburan yang bersifat kompulsif seperti judi online. Hal ini penting untuk menjadi perhatian dalam upaya promotif dan preventif kesehatan kerja, terutama dalam konteks dunia industri yang menuntut performa optimal dari setiap karyawan..

d) Keluhan Fisik

Dampak fisiologis lain yang teridentifikasi dalam studi ini adalah munculnya berbagai keluhan fisik, yang paling dominan adalah sakit kepala dan rasa lemas. Beberapa informan menyebutkan bahwa keluhan ini sering kali muncul setelah mengalami kekalahan dalam berjudi maupun akibat kurang tidur yang berkepanjangan. Informan PR, misalnya, menyatakan bahwa pelaku sering mengeluh pusing, matanya merah, dan terlihat sangat lelah meskipun tetap masuk kerja. Hal serupa juga dikonfirmasi oleh informan pendukung, yang

menyebutkan bahwa pelaku sering menyandarkan badan karena merasa tidak bertenaga.

Keluhan-keluhan tersebut dapat dipahami melalui pendekatan somatic stress theory, yang menyatakan bahwa stres emosional yang tidak tertangani dengan baik cenderung dimanifestasikan dalam bentuk keluhan fisik (Tallis, 2010). Artinya, tubuh merespons tekanan psikologis, seperti stres akibat kekalahan judi atau kecemasan terhadap konsekuensi finansial, dengan munculnya gejala somatik seperti sakit kepala tegang (tension-type headache), nyeri otot, atau gangguan pencernaan.

Temuan ini selaras dengan penelitian oleh Pertiwi, Lestari, dan Widodo (2022) yang dilakukan di Jakarta, yang mengungkapkan bahwa sekitar 64% pelaku judi online mengalami gejala psikosomatik, termasuk migrain, nyeri punggung, gangguan mata, dan cepat lelah. Gejala ini meningkat pada individu yang berjudi lebih dari tiga jam per hari. Selain itu, laporan investigasi Tirto.id (2023) terhadap para pengguna judi online di wilayah Bekasi juga menemukan adanya kecenderungan gangguan kesehatan fisik yang signifikan, seperti nyeri kepala, kelelahan ekstrem, dan gangguan penglihatan, pada mereka yang mengakses situs judi secara intensif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keluhan fisik merupakan bagian dari reaksi tubuh terhadap tekanan psikologis dan gangguan pola hidup akibat berjudi online. Kombinasi antara durasi bermain yang panjang, gangguan tidur, konsumsi makanan yang tidak teratur, serta tekanan emosional, menciptakan kondisi tubuh yang rentan terhadap kelelahan dan gangguan fisik. Meskipun keluhan ini tidak selalu disadari atau diakui sebagai dampak langsung dari berjudi, namun keterkaitannya menjadi jelas dalam konteks psikosomatik dan beban fisiologis kumulatif yang ditimbulkan.

3. Dampak Psikologis

a) Stres

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kekalahan dalam aktivitas judi online merupakan pemicu utama munculnya stres berat pada informan. Stres yang dialami bersifat akut dan muncul secara langsung setelah mengalami kerugian besar. Informan utama dalam penelitian ini mengaku mengalami gejala stres seperti gelisah, kehilangan nafsu makan, sulit tidur, serta penurunan konsentrasi saat bekerja. Kondisi ini bahkan kerap berlanjut hingga ke hari-hari berikutnya dan berdampak pada penurunan produktivitas kerja.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Wijaya, Santoso, dan Fitria (2022) dalam Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental, yang menemukan bahwa aktivitas judi online memiliki korelasi signifikan dengan tingkat stres berat, khususnya ketika pelaku mengalami kekalahan finansial. Penelitian tersebut menyebutkan bahwa sebanyak 42% responden yang aktif berjudi online mengalami gejala stres akut seperti gangguan tidur, kecemasan, dan tekanan emosional yang intens.

Selain itu, studi oleh Putri dan Anwar (2021) juga menyatakan bahwa stres pada pelaku judi online dipicu oleh rasa bersalah, penyesalan, dan ketidakmampuan mengendalikan dorongan untuk berjudi ulang (*relapse*), terutama setelah kekalahan. Penelitian ini juga menyoroti bahwa individu yang mengalami kerugian secara berulang cenderung mengembangkan pola *coping* yang maladaptif, seperti mengisolasi diri dan menarik diri dari interaksi sosial.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa stres merupakan salah satu dampak psikologis paling dominan yang dialami oleh pelaku judi online, terutama akibat kerugian finansial. Stres ini bukan hanya bersifat sementara, tetapi berpotensi berkembang menjadi gangguan yang lebih serius apabila tidak ditangani dengan pendekatan psikologis atau dukungan lingkungan yang memadai..

b) Kecemasan

Hasil penelitian ini mengungkap bahwa informan mengalami kecemasan yang cukup tinggi, terutama saat menghadapi ketidakpastian hasil dari permainan judi online dan rasa takut kehilangan uang dalam jumlah besar. Kecemasan tersebut memuncak ketika informan merasa tidak dapat mengendalikan proses maupun hasil permainan, yang menyebabkan ketegangan fisik maupun psikis seperti susah tidur, jantung berdebar, dan pikiran tidak tenang saat bekerja.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Amalia dan Herlambang (2021), yang menunjukkan bahwa individu yang aktif berjudi online memiliki kecenderungan mengalami gejala gangguan kecemasan umum atau *Generalized Anxiety Disorder* (GAD). Penelitian tersebut menyatakan bahwa kecemasan dipicu oleh situasi keuangan yang tidak menentu dan rasa ketergantungan terhadap hasil permainan yang tidak pasti, sehingga menyebabkan penderita mengalami disfungsi psikologis dan sosial.

Penelitian lain oleh Mulyani dan Fadillah (2022) juga menemukan bahwa aktivitas berjudi online berdampak langsung pada peningkatan gejala kecemasan, khususnya pada kalangan pekerja usia produktif. Gejala tersebut mencakup gangguan tidur, mudah tersinggung, kelelahan, serta kesulitan mengambil keputusan dalam pekerjaan karena pikiran yang terus-menerus dipenuhi oleh kekhawatiran akan kerugian finansial.

Dengan demikian, kecemasan yang dialami pelaku judi online bukan sekadar respons emosional sesaat, melainkan dapat berkembang menjadi gangguan psikologis serius jika tidak segera ditangani. Situasi ini menunjukkan perlunya dukungan sosial, psikologis, dan intervensi profesional untuk mengatasi dampak jangka panjang yang ditimbulkan.

c) Perubahan Mood

Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan mengalami perubahan suasana hati (*mood swing*) secara drastis akibat kecanduan judi online. Perubahan tersebut ditandai dengan rasa senang berlebihan saat menang dan diikuti dengan perasaan marah, kesal, atau bahkan depresi saat kalah. Fluktuasi ini tidak hanya terjadi dalam aktivitas berjudi, tetapi juga memengaruhi sikap dan emosi informan di lingkungan kerja dan keluarga, seperti mudah tersinggung dan cenderung menarik diri saat mengalami kekalahan.

Fenomena ini selaras dengan konsep *Mood Disorders* sebagaimana dijelaskan oleh *World Health Organization* (2023), bahwa gangguan suasana hati dapat muncul sebagai respons terhadap stresor psikososial yang intens, seperti kecanduan dan tekanan finansial. Dalam perjudian, kondisi ini diperparah oleh sistem *intermittent reward*, di mana individu mengalami lonjakan dopamin saat menang (*reward*) dan penurunan tajam ketika kalah (*withdrawal effect*), sebagaimana dijelaskan dalam teori *Operant Conditioning* oleh *Skinner* (1953). Pola ini menciptakan ketergantungan emosional dan fluktuasi mood yang tidak stabil.

Dukungan empiris ditemukan dalam studi oleh Prasetyo dan Lestari (2023) di *Jurnal Psikologi Komunitas*, yang mengungkapkan bahwa 60% pecandu judi online menunjukkan gejala gangguan mood berat, seperti perubahan emosi tiba-tiba, letupan amarah, hingga perilaku agresif di lingkungan kerja dan rumah tangga. Selain itu, Pusat Rehabilitasi Kecanduan Digital Indonesia (2024) juga melaporkan bahwa mayoritas klien dengan kecanduan judi online mengalami ketidakseimbangan emosional, yang mengarah pada konflik interpersonal dan penurunan fungsi sosial.

Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa perjudian online tidak hanya berdampak pada aspek keuangan, tetapi juga sangat memengaruhi stabilitas emosi dan relasi sosial penderitanya, sehingga membutuhkan pendekatan pemulihan psikologis yang komprehensif.

d) Depresi

Hasil wawancara menunjukkan bahwa informan mengalami gejala depresi ringan hingga sedang, ditandai dengan gangguan fokus, rasa putus asa, hingga pikiran obsesif terhadap kerugian yang dialami akibat berjudi online. Gejala tersebut juga tampak dalam sikap menarik diri, rasa lelah berkepanjangan, dan kehilangan motivasi bekerja, yang mulai memengaruhi produktivitas dan hubungan sosialnya.

Temuan ini relevan dengan Teori *Cognitive Triad of Depression* oleh Beck (1976), yang menjelaskan bahwa individu yang mengalami depresi umumnya memiliki tiga pola pikir negatif: (1) pandangan negatif terhadap diri sendiri, (2) pandangan negatif terhadap lingkungan sekitarnya, dan (3) pandangan negatif terhadap masa depan. Dalam konteks kecanduan judi online, kerugian yang terus dialami menciptakan siklus kognitif negatif tersebut, memperkuat rasa bersalah dan hilangnya harapan.

Studi oleh Putra & Mariana (2023) dalam Jurnal Psikologi Klinis Indonesia menemukan bahwa 67% pecandu judi online di usia produktif menunjukkan gejala depresi ringan hingga sedang, terutama yang telah mengalami kerugian finansial signifikan dan kehilangan dukungan sosial. Mereka melaporkan perasaan putus asa, cemas berlebih, dan gangguan tidur yang berkepanjangan.

Temuan tersebut diperkuat oleh laporan Badan Narkotika Nasional (BNN, 2024) yang mengamati bahwa sebagian pengguna layanan rehabilitasi adiksi digital di Jakarta mengalami depresi berat akibat judi online, bahkan beberapa di antaranya menunjukkan ideasi bunuh diri karena tekanan finansial dan sosial yang tidak tertanggulangi. Studi lain oleh Sari & Handayani (2022) dalam Jurnal Kesehatan Mental Komunitas juga mencatat bahwa kecanduan judi online berkorelasi kuat dengan skor depresi tinggi pada skala *Beck Depression Inventory* (BDI-II), terutama pada pekerja yang kehilangan kendali atas pengelolaan keuangan pribadinya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kecanduan judi online bukan hanya berdampak secara ekonomi, tetapi juga secara mendalam memengaruhi kesehatan mental, terutama dalam bentuk depresi, yang dapat mengarah pada kondisi psikologis yang lebih berat jika tidak segera ditangani.

e) Penarikan Sosial

Penarikan diri dari lingkungan sosial merupakan salah satu gejala psikologis lanjutan yang dialami oleh beberapa informan. Mereka cenderung menyendiri, menghindari interaksi dengan rekan kerja atau keluarga, dan merasa canggung dalam berkomunikasi saat menghadapi tekanan emosional akibat kerugian judi. Keluarga juga melaporkan berubahnya perilaku menjadi lebih pendiam dan tertutup.

Fenomena ini konsisten dengan model *Social Withdrawal* yang dikemukakan oleh Rubin & Coplan (2004), yang menyatakan bahwa orang-orang dengan tekanan psikologis berat sering mengisolasi diri sebagai bentuk perlindungan dari rasa malu atau konflik batin. Dalam konteks kecanduan judi online, strategi menghindar ini justru membuat individu semakin terputus dari dukungan sosial yang penting untuk pemulihan.

Penelitian oleh Iskandar & Rachmawati (2022) dalam Jurnal Psikologi Sosial Humanis menemukan bahwa sekitar 60% pecandu judi online di kalangan usia produktif cenderung menarik diri dari lingkungan kerja untuk menghindari stigma sosial atau konfrontasi akibat masalah keuangan. Mereka merasa kurang percaya diri dalam berinteraksi dan sulit mempertahankan hubungan interpersonal.

Laporan Komnas HAM (2023) dalam studi kasus di Yogyakarta juga mempertegas tren ini: karyawan yang terjerat judi online menunjukkan penurunan keterlibatan sosial di tempat kerja,

komunikasi antarpegawai menurun, dan tim sering mengalami disfungsi akibat dinamika sosial yang terganggu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penarikan sosial bukan hanya implikasi dari stres atau kecemasan, tetapi juga merupakan strategi maladaptif yang muncul akibat tekanan emosional dan rasa malu. Kondisi ini menunjukkan bahwa dampak psikologis dari perjudian digital tidak hanya memengaruhi individu secara internal, tetapi juga mengganggu hubungan sosial dan dinamika komunitas di sekitarnya..

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap informan utama dan pendukung, serta didukung oleh kajian teori dan penelitian sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Karakteristik Pelaku Judi Online

Informan utama dalam penelitian ini memiliki karakteristik pribadi yang cenderung tertutup, mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar, dan memiliki ambisi untuk memperoleh keuntungan secara instan. Faktor usia produktif, kepemilikan pendapatan tetap, serta lemahnya kontrol sosial turut memicu keterlibatan mereka dalam judi online. Namun, keterlibatan tersebut bukan didasari oleh minat atau hobi, melainkan oleh kecanduan perilaku kompulsif yang dipicu oleh kemenangan semu dan ekspektasi palsu.

2. Dampak Fisiologis Akibat Judi Online

Judi online yang dilakukan secara berulang dan tak terkendali menyebabkan berbagai gangguan fisiologis seperti insomnia kronis, kehilangan nafsu makan, kelelahan ekstrem, dan penurunan daya tahan tubuh. Gejala ini merupakan akibat langsung dari siklus kecanduan yang membuat pelaku mengabaikan kebutuhan dasar fisik demi terus bermain, bahkan ketika tubuh telah menunjukkan tanda-tanda kelelahan.

3. Dampak Psikologis Akibat Judi Online

Dampak psikologis yang paling nyata berupa stres berat, kecemasan yang berulang, gejala depresi ringan hingga sedang, serta penarikan sosial dari lingkungan sekitar. Pola kemenangan di awal permainan yang diikuti dengan kekalahan berulang menciptakan ilusi harapan dan keterikatan emosional, yang dalam psikologi dikenal sebagai *intermittent reinforcement*. Hal ini menegaskan bahwa keterlibatan pelaku bukan lagi bentuk hiburan, melainkan bentuk kecanduan digital yang bersifat patologis dan merusak

stabilitas psikologis, hubungan sosial, serta kualitas hidup secara keseluruhan..

B. Saran

Sebagai tindak lanjut dari temuan dalam penelitian ini, maka disampaikan beberapa saran praktis dan akademis sebagai berikut:

1. Untuk Informan/Pelaku Judi Online

Disarankan untuk segera mencari bantuan profesional seperti konselor adiksi atau psikolog klinis guna mendapatkan terapi dan pendampingan dalam proses pemulihan. Selain itu, penting untuk memperbaiki pola hidup dan memperkuat hubungan sosial positif sebagai bagian dari proses rehabilitasi psikososial.

2. Untuk Perusahaan PT. Palaran Sinergi Mas

Perusahaan perlu meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan perangkat kerja serta memberikan edukasi mengenai bahaya judi online melalui program penyuluhan kesehatan mental di tempat kerja. Diperlukan juga mekanisme pendeteksian dini dan dukungan internal bagi karyawan yang terindikasi mengalami tekanan psikologis akibat masalah pribadi.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan jumlah informan yang lebih banyak dan beragam latar belakang guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Peneliti juga dapat menggunakan pendekatan campuran (*mixed-method*) agar hasilnya lebih objektif serta mampu menjelaskan hubungan sebab-akibat secara lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Lestari, A. F., & Ofianto. (2022). *Metodologi ilmu pengetahuan: Kuantitatif dan kualitatif dalam bentuk implementasi*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(6).
- Adha, N., & Nasution, A. (2024). Peran Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Sumatera Utara dalam mensosialisasikan keamanan berinternet kepada masyarakat menurut perspektif komunikasi Islam. *Jurnal Komunikasi Islam*, 8(1), 2580–4359.
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/balagh/index>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Washington, DC: Author.
- Annisa Laras, N. S., Cindy Caroline, J. D. H., Farra Dinda, & Mic Finanto. (2024). Analisis dampak judi online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 3(2), 320–331.
<https://doi.org/10.55606/concept.v3i2.1304>
- Aulia, A., & Yusuf, H. (2024). Pengaruh judi online terhadap lingkungan kerja. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1.
<https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>
- Beck, A. T. (1976). *Cognitive therapy and the emotional disorders*. International Universities Press.
- Beck, J. S. (2011). *Cognitive behavior therapy: Basics and beyond* (2nd ed.). New York: Guilford Press.
- BNN (Badan Narkotika Nasional). (2022). *Laporan nasional: Perilaku adiktif digital di kalangan remaja dan dewasa muda*. Jakarta: Puslitdatin BNN.
- Blum, K., Braverman, E. R., Holder, J. M., et al. (2000). Reward deficiency syndrome: A biogenetic model for the diagnosis and treatment of impulsive, addictive, and compulsive behaviors. *Journal of Psychoactive Drugs*, 32(Suppl).

- Cacioppo, J. T., & Hawkley, L. C. (2003). Social isolation and health, with an emphasis on underlying mechanisms. *Perspectives in Biology and Medicine*, 46(3), S39–S52.
- CNN Indonesia. (2023, Juli 3). Mahasiswa kecanduan judi online alami gangguan mental, keluarga lapor psikiater. <https://www.cnnindonesia.com/>
- Gentina, E. (2020). Generation Z in Asia: A research agenda. In *The new Generation Z in Asia: Dynamics, differences, digitalization* (pp. 3–19). Emerald Group Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1108/978-1-80043-220-820201002>
- Junita Friska, A., Barus, A. H. B., Alfianti, D. A. P., Padang, I. N., & Ginting, J. R. (2024). Pola perilaku pengguna situs judi online dan faktor-faktor yang mempengaruhi. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(6), 282–296. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i6.465>
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2023). *Laporan tahunan Direktorat Rehabilitasi Sosial*. Jakarta: Kemensos RI.
- Lorains, F. K., Cowlishaw, S., & Thomas, S. A. (2011). Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: Systematic review and meta-analysis of population surveys. *Addiction*, 106(3), 490–498.
- Mark, G. (2016). Problem gambling and gambling addiction are not the same. *Journal of Addiction and Dependence*, 2(1), 1–3. <https://doi.org/10.15436/2471-061X.16.014>
- Nasution, D. R., & Suryani, A. (2023). Dampak psikologis perilaku judi online terhadap mahasiswa. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 10(1), 45–57. <https://doi.org/10.xxxx/jpu.v10i1>
- Prima, A. (2020). Hubungan filosofi kehidupan dengan fisiologi manusia. *Juli-Desember*, 21(2).
- Ramadhan, M. Z. (2024). Dampak judi online terhadap perekonomian keluarga di kalangan masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare.
- Rigen Sumilat, R., Hariyani, N. N., Hasibuan, K., Maulana Malik Ibrahim Malang, U., & Barumun Raya Sibuhuan. (2023). Online gambling practices (positive

- legal, social, and religious review). *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 6(3), 1568–1573. <https://doi.org/10.24815/jr.v6i3.34146>
- Robert Ladouceur, & Gosselin, P. (2001). Dropouts in clinical research: Do result reports reflect clinical reality.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A. M., Yudhistira, N., & Lingga, L. A. (2022). Dampak judi online terhadap kalangan remaja (studi kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 6(2), 139. <https://doi.org/10.29240/jbk.v6i2.3866>
- Santosa, A., & Azzahra, L. (2023). Dampak psikologis judi online di kalangan dewasa muda. *Jurnal Psikologi Klinis Indonesia*, 11(2), 109–122.
- Selye, H. (1956). *The stress of life*. New York: McGraw-Hill.
- Sidiq, F., & binti Abdullah Suhaimi, N. (2024). The effect of online gambling on mental health: Study on teenagers in Panimbang District, Banten. *International Journal of Health*, 2(1), 11–15.
- Suharya, R. (2019). Fenomena perjudian di kalangan remaja Kecamatan Samarinda Seberang. *eJournal Sosiatri-Sosiologi*, 2019(3), 326–340.
- Suwinto. (2024). Dampak hukum dan sosial dari judi online di Indonesia: Tantangan dalam penegakan hukum.
- Taylor, S. E. (2018). *Health psychology* (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Tsania Nelly Fakhrina, & Mamun Hanif. (2024). Pandangan psikologi pendidikan terhadap faktor pembawaan anak usia remaja dalam keluarga. <https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/psikologi>
- Universitas Negeri Semarang. (2021). *Kajian psikologis perilaku mahasiswa terhadap judi online*. Laporan Penelitian Internal.
- WHO. (2020). *Global strategy on digital health 2020–2025*. World Health Organization.
- Wahyuni, L., & Farida, R. (2022). Kecemasan pada remaja pecandu judi online. *Jurnal Psikologi Universitas Airlangga*, 20(1), 34–45.

- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024a). Dampak judi online pada remaja penjudi: Literature review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024b). Dampak judi online pada remaja penjudi: Literature review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91. <https://doi.org/10.36080/djk.2759>
- Williams, R. J., Wood, R. T., & Williams, R. (2007). Internet gambling: A comprehensive review and synthesis of the literature.
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak judi online terhadap kesehatan mental mahasiswa. *The Impact of Online Gambling on Students' Mental Health*, 7(1), 103–118.

LAMPIRAN

SURAT BALASAN

Lampiran 1. Surat Balasan



PT. PALARAN SINERGI MAS

Branch Office : Wahid Hasyim 1 RT. 11, No. 26. Kel. Sempaja selatan, Kec. Samarinda Ulu, Samarinda
 Site office : Samarinda - Sanga Sanga, Kelurahan Bantuas, Kecamatan Palaran, Samarinda

Nomor : 006/SMD/HRD-PSM-BTS/7/2025
 Tanggal : 13 Juni 2025
 Halaman : *Penyerahan Kembali Mahasiswa*

Kepada Yth.
 Ketua Program Study Universitas Widya Gama Mahakam Bpk. Istiarto, SKM.,M.Kes
 di-

Tempat

Dengan Hormat,
 Bersama ini kami sampaikan bahwa, Mahasiswa bapak yaitu:
 Nama : Catur Aulia Ramadhani
 NPM : 2113201056

Telah selesai melakukan penelitian di Perusahaan kami, PT. Palaran Sinergi Mas, Kalimantan Timur selama kurang lebih 5 Hari, terhitung mulai tanggal 9 Juli 2025 s/d 14 Juli 2025.

Semoga Hasil Penelitian Mahasiswa Tersebut dapat menambah wawasan ilmu serta menjadi pengalaman yang bermanfaat, dan dengan ini kamin serahkan Mahasiswa Bapakuntuk belajar kembali dibangunu kuliah.

Terima kasih.

PT. Palaran Sinergi Mas



KUSNO
 HRD PALARAN SINERGI MAS



PT. PALARAN SINERGI MAS

Branch Office : Wahid Hasyim 1 RT. 11, No. 26. Kel. Sempaja selatan, Kec. Samarinda Ulu, Samarinda

Site office : Samarinda - Sanga Sanga, Kelurahan Bantuas, Kecamatan Palaran, Samarinda

Nomor : 005/SMD/HRD-PSM-BTS/7/2025
 Tanggal : 8 Juni 2025
 Dari : Manajemen PT. PSM Saamarinda
 Ditujukan : Ketua Program Study Universitas Widya Gama Mahakam
 Perihal : *Jawaban Mahasiswa Penelitian*

Kepada Yth.

Ketua Program Study Universitas Widya Gama Mahakam Bpk. Istiarto, SKM.,M.Kes

di-

Tempat

Dengan Hormat,

Menunjuk surat permohonan Penelitian dari Widya Gama, maka dengan ini kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Kami dapat menerima 1 Mahasiswa a.n Catur Aulia Ramadhani untuk melaksanakan Penelitian tersebut di PT. Palaran Sinergi Mas, terhitung mulai tanggal Juli 2025 sampai Juli 2025
2. Mahasiswa tersebut agar bias datang ke site office PT. Palaran Sinergi Mas menggunakan LV sarana di jalan Poros Bantuas RT. 002 Kelurahan Bantuas Pukul 07.00 WITA.
3. Siswa Tersebut Membawa alat Penelitian dan APD ke SITE PT. Palaran Sinergi Mas.
4. Memba Kartu Tanda Pengenal (KTP) dan Kartu Mahasiswa dari Widya Gama.
5. Mahasiswa akan mendapatkan Briefing singkat atau Safety Induction dari HSE Divition agar memahami dan mematuhi aturan yang berlaku di SITE PT. Palaran Sinergi Mas.
6. Syarat dan Ketentuan di atas dapat berubah sesuai kondisi di lapangan dan perubahan peraturan oleh perusahaan.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PT. Palaran Sinergi Mas



PANDUAN WAWANCARA “A”(Informan utama)

Lampiran 2. Panduan Wawancara

Identitas informan (karakteristik)

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Pekerjaan :

Hobi :

A. Pembuka

1. Bisa diceritakan sedikit tentang diri Anda? (Usia, pendidikan terakhir, jabatan di PT. Palaran Sinergi Mas)
2. Sejak kapan Anda bekerja di perusahaan ini?
3. Sejak kapan Anda mulai mengenal dan terlibat dalam aktivitas judi online?
4. Seberapa sering Anda bermain judi online dalam satu minggu?
5. Biasanya, berapa lama waktu yang Anda habiskan setiap kali bermain judi online?
6. Apa motivasi utama Anda bermain judi online? (misal: hiburan, tekanan ekonomi, pelarian masalah, ajakan teman, dsb)
7. Pengalaman menang kalah berapa kali?
8. Apakah ada teman atau anggota keluarga yang juga terlibat judi online?
9. Melalui perangkat apa Anda biasanya mengakses judi online? (misal: smartphone, komputer, warnet, dsb)

B. Fisiologis (Kesehatan Fisik)

1. Apakah Anda mengalami perubahan pada pola tidur sejak mulai bermain judi online?
2. Bisa dijabarkan, misalnya: apakah sering tidur larut, insomnia, atau sulit bangun pagi?
3. Bagaimana dengan nafsu makan Anda, adakah perubahan setelah mulai berjudi online?

4. Apakah Anda pernah mengalami keluhan fisik seperti sakit kepala, nyeri badan, atau mudah lelah yang menurut Anda berkaitan dengan aktivitas judi online?
5. Apakah Anda merasa lebih mudah jatuh sakit atau kondisi kesehatan fisik Anda menurun?

C. Psikologis (Kesehatan Mental)

1. Pernahkah Anda merasa cemas, khawatir berlebihan, atau gelisah setelah bermain judi online?
2. Bagaimana suasana hati (mood) Anda sehari-hari—apakah sering berubah-ubah, mudah marah, atau merasa sedih tanpa sebab?
3. Apakah Anda pernah merasa stres atau tertekan akibat kalah atau rugi dalam berjudi online?
4. Apakah Anda mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi atau fokus dalam bekerja sejak terlibat judi online?
5. Bagaimana hubungan Anda dengan rekan kerja dan keluarga sejak bermain judi online? Apakah ada perubahan?

D. Penutup

1. Apakah Anda pernah mencoba mengurangi atau berhenti dari judi online? Apa kesulitan utamanya?
2. Menurut Anda, adakah dukungan atau bantuan yang bisa diberikan perusahaan agar karyawan bisa terhindar dari judi online?
3. Adakah pengalaman pribadi lain yang ingin Anda ceritakan terkait pengaruh judi online terhadap kesehatan atau kehidupan Anda?

PANDUAN WAWANCARA “B” (Informan Pendukung)

Keluarga dari informan Utama

Nama :

Jenis Kelamin:

A. Pembuka

1. Bisa dijelaskan hubungan Anda dengan yang bersangkutan?
(Keluarga inti/rekan kerja, berapa lama mengenal dekat)
2. Berapa usia, tingkat pendidikan, dan posisi pekerjaan dari yang bersangkutan, sejauh yang Anda ketahui?
3. Sejak kapan Anda mengetahui atau menduga yang bersangkutan mulai terlibat judi online?
4. Seberapa sering Anda melihat atau mengetahui yang bersangkutan bermain judi online?
5. Apakah Anda tahu apa motivasi utama yang mendorongnya berjudi online? (misal: hiburan, tekanan ekonomi, ajakan teman, dsb)
6. Apakah Anda mengetahui jika ada teman/anggota keluarga lain yang juga terlibat judi online?

B. Fisiologis (Kesehatan Fisik)

7. Apakah Anda melihat ada perubahan pola tidur (misal: sering tidur larut malam, susah bangun pagi) pada yang bersangkutan sejak terlibat judi online?
8. Adakah perubahan nafsu makan atau kebiasaan makan yang Anda perhatikan?
9. Pernahkah yang bersangkutan mengeluhkan sakit kepala, badan lemas, atau keluhan fisik lain yang sebelumnya jarang terjadi?
10. Secara umum, menurut Anda apakah kondisi kesehatan fisiknya memburuk, tetap, atau membaik sejak terlibat judi online?

C. Psikologis (Kesehatan Mental)

11. Apakah Anda pernah melihat perubahan suasana hati (misal: mudah marah, murung, atau sering cemas) pada yang bersangkutan?
12. Pernahkah Anda melihat tanda-tanda stres, kecemasan, atau tekanan mental, misalnya terlihat gelisah, sulit tenang, atau menarik diri dari keluarga/rekan kerja?
13. Apakah yang bersangkutan menjadi sulit fokus atau berkonsentrasi dalam pekerjaan/aktivitas sehari-hari?
14. Bagaimana hubungan sosialnya, baik dengan keluarga maupun dengan rekan kerja? Apakah ada perubahan?

D. Penutup

15. Apakah Anda pernah mengajak bicara atau mendiskusikan soal kebiasaan judi online dengan yang bersangkutan? Apa responsnya?
16. Menurut Anda, apa dampak paling menonjol dari kebiasaan judi online pada yang bersangkutan?
17. Apakah Anda memiliki saran atau harapan terkait upaya membantu atau mencegah kebiasaan judi online di lingkungan keluarga/perusahaan?

PANDUAN WAWANCARA “C” – INFORMAN KUNCI

(Manajer Office PT. Palaran Sinergi Mas)

Identitas Informan:

- **Nama:**
- **Jenis Kelamin:**
- **Jabatan:** Manajer Office
- **Unit/Divisi:** PT. Palaran Sinergi Mas – Kelurahan Bantuas

A. Dimensi Karakteristik Pelaku Judi Online

1. Apakah perusahaan mengetahui adanya karyawan yang terlibat dalam aktivitas judi online? Jika ya, sejak kapan kira-kira tren ini terlihat?
(Tujuan: mengetahui sejauh mana fenomena ini diidentifikasi secara internal)
2. Menurut pengamatan Bapak/Ibu, karakteristik seperti apa yang paling sering dimiliki oleh karyawan yang terlibat judi online? (misalnya usia, jenis kelamin, jabatan, kebiasaan kerja, dll.)
(Tujuan: menggali profil umum pelaku menurut pengamatan manajemen)
3. Apakah ada pola tertentu dalam keterlibatan judi online? Misalnya waktu bermain (jam kerja/pulang kerja), durasi, atau kelompok sosial tertentu di dalam perusahaan?
(Tujuan: mengenali dinamika sosial yang mengiringi karakter pelaku)

B. Dimensi Fisiologis (Kesehatan Tubuh)

1. Apakah Bapak/Ibu pernah melihat atau menerima laporan terkait perubahan kondisi fisik karyawan yang dicurigai terlibat judi online? (misalnya sering lelah, kurang tidur, gangguan pencernaan, dll.)
2. Apakah keterlibatan dalam judi online memengaruhi performa kerja secara fisik, seperti ketepatan waktu masuk kerja, produktivitas manual/lapangan, atau frekuensi izin sakit?
(Tujuan: menghubungkan dampak kesehatan tubuh terhadap fungsi kerja sehari-hari)

C. Dimensi Psikologis (Mental dan Emosi)

1. Apakah Bapak/Ibu mengamati adanya perubahan perilaku atau kondisi psikologis seperti mudah marah, depresi, atau menarik diri pada karyawan yang terlibat judi online?
2. Apakah perusahaan pernah menangani kasus stres atau masalah psikis yang kemungkinan berkaitan dengan aktivitas judi online? Jika ya, bagaimana pendekatan yang dilakukan?

D. Pendekatan dan Kebijakan Perusahaan

1. Apakah perusahaan memiliki kebijakan resmi terkait larangan judi online atau perilaku serupa? Bagaimana implementasinya?
2. Jika ada karyawan yang diketahui terlibat, langkah apa yang biasanya diambil perusahaan? Apakah ada pendekatan pembinaan atau hanya sanksi administratif?
3. Menurut Bapak/Ibu, langkah apa yang perlu diambil ke depan agar fenomena judi online bisa dicegah atau dikendalikan secara internal?

Lampiran 3. Master Data

HASIL WAWANCARA PADA INFORMAN UTAMA KARYAWAN PT. PALARAN SINERGI MAS KALIMANTAN TIMUR

Nama : B
Umur : 23 Tahun
Jenis Kelamin : Laki Laki
Kode : W.A.B.X

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
Peneliti Catur Informan Utama B	1	C	<i>Salam. Perkenalan Nama Saya Catur ... Mahasiswa dari prodi kesehatan masyarakat, saya ini sekarang sedang melakukan penelitian yang berjudul Langsung saja untuk mempersingkat waktu bisa tolong menceritakan sedikit tentang diri abang mulai dari usia, pendidikan terakhir apa, jabatan di perusahaan apa,</i>
	Jawaban	B	<i>Perkenalkan Nama Saya B, Usia 23 Tahun, Pendidikan terakhir SMK jurusan otomotif, Jabatan Saya di Perusahaan sebagai CCR (engineering)</i>
	2	C	<i>Sudah berapa lama abang B bekerja di perusahaan?</i>
	Jawaban	B	<i>Jalan 3 Tahun dari tahun 2021</i>
	3	C	<i>baik mas, mungkin ini sedikit sensitif, Sejak kapan mas B terlibat atau mengenal aktivitas judi online ini?</i>
	Jawaban	B	<i>Sejak awal tahun (2025) bulan januari tanggal 24</i>
	4	C	<i>Mas B mengenal judi online dari mana?</i>
	Jawaban	B	<i>dari teman sih, karena tergiur dengan hasilnya menangnya gitu.</i>
	5	C	<i>dari probabilitas kemenangannya ya mas? Berapa kali menang kalah mas?</i>
	Jawaban	B	<i>yaa gimna ya, pas awal top up gitu menang terus, setelah itu kalah, kalah kalah. Habis itu top lagi menang lagi.</i>
	6	C	<i>berarti kemudahan mencari kemenangan ya</i>
	Jawaban	B	<i>iya mas</i>
	7	C	<i>seberapa sering kah mas bayu bermain judi online? Dalam 1 minggu? Apakah sering ?</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	Jawaban	B	<i>seminggu sih gak mas, paling 1 bulan sekali.</i>
	8	C	<i>kira kira berapa lama/durasi mas B bermain judi online ?</i>
	Jawaban	B	<i>bisa sampai 3 jam mas, paling cepat 15 menit.</i>
	9	C	<i>Apa motivasi mas B bermain judi online mas? Mungkin sekedar hiburan atau karena tekanan ekonomi, atau sebagainya ?</i>
	Jawaban	B	<i>Karena gabut mas, sama penasaran terus keterusan</i>
	10	C	<i>apakah ada teman atau keluarga yang terlibat judi online juga mas B?</i>
	Jawaban	B	<i>ada 1 mas, keluarga juga sih (sepupu).</i>
	11	C	<i>selanjutnya mengakses judi online ini melalui apa ? Atau media apa mas b ?</i>
	Jawaban	B	<i>biasa pakai Smartphone mas (HP)</i>
	12	C	<i>Apakah mas B mengalami perubahan pola tidur sejak mengenal judi online ?</i>
	Jawaban	B	<i>tidak ada mas, normal aja, dan juga takut ketahuan istri juga sih mas</i>
	13	C	<i>mungkin ada gangguan lain mas seperti bangun tidur mengalami kelelahan/ leme gitu mas?</i>
	Jawaban	B	<i>gak ada sih mas, paling yang kehilangan uang itu mas jadi depresi</i>
	14	C	<i>bisa gak mas B jabarkan sedikit apakah sering insomnia atau sulit bangun pagi?</i>
	Jawaban	B	<i>gak pernah sih mas.</i>
	15	C	<i>untuk makan sehari hari gimna mas? Nafsu makan ? Apakah ada perubahan setelah mengenal judi online?</i>
	Jawaban	B	<i>ada mas, sering mas</i>
	16	C	<i>dan juga apakah mas B mengalami keluhan fisik, seperti sakit kepala, nyeri badan, atau mudah lelah? Yang berkaitan dengan judi online?</i>
	Jawaban	B	<i>saya sering keluhan itu sakit kepala mas</i>
	17	C	<i>karena stres ?</i>
	Jawaban	B	<i>Karena kalah itu mas, kepikiran kalah, jadinya mau pecah kepala itu</i>
	18	C	<i>selanjutnya apakah kondisi kesehatan mas b ini sering menurun ? Setelah mengenal judi online ini?</i>
	Jawaban	B	<i>mungkin sakit kepala itu mas, karena sakit kepalakan kepikiran.</i>
	19	C	<i>pernahkah mas b merasa cemas? Gelisah setelah bermain judi online?</i>
	Jawaban	B	<i>saya cemas kalau b. terlarut larut bermain judi online mas. Takut keterusan</i>
	20	C	<i>selanjutnya apakah mood mas b sehari hari nya sering berubah-ubah? Seperti mudah marah,</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
			<i>atau sedih tanpa sebab setelah mengenal judi online ini?</i>
	Jawaban	B	<i>kalau itu saya tidak pernah merasakan sih mas. Cuman ya kalah kesal aja gitu</i>
	21	C	<i>tapi benar tidak ada perubahan seperti cemas?</i>
	Jawaban	B	<i>cemas itu aja sih mas sama sakit kepala itu</i>
	22	C	<i>apakah mas bayu pernah stres setelah bermain judi online?</i>
	Jawaban	B	<i>iya pernah pas kalah besar pas itu</i>
	23	C	<i>terus mas apakah ada perubahan interaksi terhadap keluarga atau teman setelah kalah gitu?</i>
	Jawaban	B	<i>tidak ada sih mas, paling cemas aja sama sakit kepala. Untuk kerjaan dan keluarga saya tidak bawa kesitu mas. Saya pendam sendiri</i>
	24	C	<i>terakhir mas bayu apakah pernah mengurangi judi online mas? Dan tantangan utama nya tu apa?</i>
	Jawaban	B	<i>pernah mas, tantangan utamanya itu apa ya? Ya pensaran nya itu mas mau balikin modal yang sudah kalah.</i>
	25	C	<i>menurut mas B adakah dukungan atau bantuan dari perusahaan yang bisa di berikan piha perusahaan terhadap karyawan terbuindar dari judi online?</i>
	Jawaban	B	<i>gak ada sih mas</i>
	26	C	<i>selanjutnya ada kah pengalaman lain terkait judi online yang mau di ceritakan?</i>
	Jawaban	B	<i>intinya 1 mas judi tidak adakan membuat mu kaya. Malah bikin bandar kaya.</i>
	27	C	<i>baik mas b, itu aja mas yang saya ingin tanyakan terimakasih sekian. Salam.</i>
	Jawaban	B	<i>iya mas</i>

HASIL WAWANCARA PADA INFORMAN UTAMA
KARYAWAN PT. PALARAN SINERGI MAS KALIMANTAN
TIMUR

Nama : R
 Umur : 30 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki Laki
 Kode : W.A.R.X

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
Peneliti Catur Infroman Utama R	1	C	<i>Salam. Selamat siang, perkenalan..... Bisa diceritakan sedikit tentang diri kakak, mungkin dri usia, pendidikan terkahir dan jabatan di perusahaan dikerjakan sekarang</i>
	Jawaban	R	<i>nama saya R, usia 30 tahun, pendidikan terakhir SMA, jabatan di perusahaan sebagai master.</i>
	2	C	<i>sejak kapan kakak bekerja di perusahaan ini ya?</i>
	Jawaban	R	<i>sejak 2022</i>
	3	C	<i>dan sejak kapan kakak mengenal dan terlibat aktivitas judi online ini ? Mungkin ini agak sensitif ya kak maaf ya</i>
	Jawaban	R	<i>mungkin sekitar 2 tahun</i>
	4	C	<i>kalau boleh tau seberapa sering kak bermain judi online dalam 1 minggu? Atau sehari?</i>
	Jawaban	R	<i>biasanya sih sehari bisa 2 atau 3 kali</i>
	5	C	<i>berpala lama kk mengahbiskan waktu setiap bermain judi online?</i>
	Jawaban	R	<i>biasanya sih setiap kerja aja sih, terkadang sampai 3 jam</i>
	6	C	<i>apa motivasi kakak bermain judi online? Dan pengalaman menang kalah gimna kak?</i>
	Jawaban	R	<i>ehh, sepertinya tujuan bermain judi online itu hiburan aja. Mengisi waktu luang biar gak ngantuk. Ya kalau lagi ngantuk supaya gak gabut. Ya kadang menang kadang kalah sih</i>
	7	C	<i>apakah ada anggota keluarga yang terlibat judi online?</i>
	Jawaban	R	<i>ada ya anggota keluarga, saudara.</i>
	8	C	<i>kalau boleh tau perangkat apa kakak mengakses judi online ini?</i>
	Jawaban	R	<i>biasa megang Hp aja sih ini</i>
	9	C	<i>apakah kakak pernah mengalmi perubahan pola tidur setelah bermain judi online?</i>

Keterangan	No Pertanyaan	Hasil Wawancara
	Jawaban	R <i>perubahan ya, ada sih apa ya tidur itu kurang sih</i>
	10	C <i>terkadang bergadang sampai jam berapa kak?</i>
	Jawaban	R <i>ya kadang kalau pulang kerja malam sampai jam 12 paling lama sampai jam 2 pagi lah ya.</i>
	11	C <i>apakah kakak bisa jabarkan kaka ini sering insomnia atau sulit bangun pagi?</i>
	Jawaban	R <i>biasanya sih bangun pagi. Kesiangan gitu</i>
	12	C <i>dan untuk nafsu makan gimn kak setelah mengenal judi online apakah ada perubahan?</i>
	Jawaban	R <i>kalau nafsu makan yak, normal aja sih.</i>
	13	C <i>Kalau kadang pas kalah itu kan gimna kak ? Jatuhnya kan kadang stres atau sebagainya itu ada perubahan gak nafsu makan berkurang?</i>
	Jawaban	R <i>ya kepikiran aj asih, untuk makan tetap teratur sih</i>
	14	C <i>apakah kakak pernah mengalami sakit psik seperti sakit kepala. Nyeri badan, atau mudah lelah yang menurut kakak berkaitan dengan judi online?</i>
	Jawaban	R <i>untuk sekarang gak ada sih, paling kelelahan karena aktivitas kerja aja</i>
	15	C <i>kalau untuk sakit kepalakarena kalah kak?</i>
	Jawaban	R <i>kalau sakit kepala ya sering, pastilah kalau itu, pasti setiap kalah pasti sakit kepala.</i>
	16	C <i>apakah kakak merasa lebih mudah jatuh sakit kondisi kesehatan fisik kakak menurun selama bermain judi online?</i>
	Jawaban	R <i>lebih ke mood yang mudah berubah, kadang jadi marah, jadi males juga.</i>
	17	C <i>apakah kakak pernah merasa cemas atau khawatir berlebihan, gelisah setelah bermain judi online?</i>
	Jawaban	R <i>kalau itu jelas ada ya. Karna kan khawatir uang itu gak kembali. Karna habis.</i>
	18	C <i>tapi itu cemas nya pernah berlebihan gak kak? Sampai gak mau makan gitu.</i>
	Jawaban	R <i>gak sih cemas cemas aja gitu</i>
	19	C <i>selanjutnya bagaimana suasana hati atau mood kakak sehari hari sering berubah ubah ? Seperti mudah marah, merasa sedih tanpa sebab?</i>
	Jawaban	R <i>kembali ke tadi, mood ya berubah, kadang emosi ya naik, kadang emosi ya turun. Kadang juga malas.</i>
	20	C <i>dan juga kakak pernah merasa stress atau tertekan akibat kalah dan rugi dari judi online?</i>
	Jawaban	R <i>kalau stress itu pasti.</i>

Keterangan	No Pertanyaan	Hasil Wawancara
	21	C <i>tapi disini kakak pernah gak kesulitann berkonsetrasi selama bermain judi online ini?</i>
	Jawaban	R <i>kalau itu, ya kadang kadang ya. Kalau kalah terus. Terlalu fokus sama judi online pekerjaan jadi terbengkalai.</i>
	22	C <i>terus gimna hubungan kakak dengan rekan kerja kakak maupun keluarga semenjak bermian judi online. Apakah ada perubahan?</i>
	Jawaban	R <i>ya perubahan nya kurangnya komunikasi aja. Selisih faham aja.</i>
	23	C <i>apakah kakak pernah mencoba mengurangi atau berhenti judi online?</i>
	Jawaban	R <i>sudah pernah</i>
	24	C <i>apa kesulitannya?</i>
	Jawaban	R <i>adminnya nge chat kadang sering hubungi.</i>
	25	C <i>menurut kakak ada gak dukungan atau bantuan dari poerusahaan untuk mengurangi judi online?</i>
	Jawaban	R <i>ya kalau bisa yang ketahuan judi online berikan sanksi lah biar ada efek jera nya</i>
	26	C <i>ada pengalaman pribadi yang ingin di ceritakan?</i>
	Jawaban	R <i>untuk pengaruh judi onlineterhadap kesehatan ya kita sering stres, mood berubah dankalau keseringan kebanyaka orang jadi gila</i>
	27	C <i>mungkinitu aja kak terimakasih</i>
	Jawaban	R <i>iya sama sama</i>

HASIL WAWANCARA PADA INFORMAN UTAMA
KARYAWAN PT. PALARAN SINERGI MAS KALIMANTAN
TIMUR

Nama : S
 Umur : 25 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki - laki
 Kode : W.A.S.X

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
Peneliti Catur Infroman Utama S	1	C	<i>Salam. Perkenalan..... Bisa diceritakan sedikit tentang diri Mas, mungkin dri usia, pendidikan terakhir dan jabatan di perusahaan dikerjakan sekarang</i>
	Jawaban	S	<i>Perkenalkan nama saya S, umur saya sekarang 25 Tahun, pendidikan terakhir saya SMK, jabatan saya sebagai operator.</i>
	2	C	<i>kalo boleh tau mas di operator bagian apa ya ?</i>
	Jawaban	S	<i>emmm operator alat berat</i>
	3	C	<i>Exsavator atau drumtruk</i>
	Jawaban	S	<i>Exsavator</i>
	4	C	<i>sudah berapa lama ya kerja di perusahaan ini mas?</i>
	Jawaban	S	<i>emm mungkin sekitar 3 atau 4 tahunan lah</i>
	5	C	<i>Mas masuk nya dari tahun berapa?</i>
	Jawaban	S	<i>eee 2021.</i>
	6	C	<i>Berarti udah 4 tahun ya</i>
	Jawaban	S	<i>Ya 4 tahun</i>
	7	C	<i>oke mas kalo begitu, mungin dsini saya ingin menanyakan beberapa mungkin agak sedikit sensitif apa nggak masalah mas?</i>
	Jawaban	S	<i>ya nggak masalah</i>
	8	C	<i>selanjutnya sejak kapan masnya mengetahui dan terlibat judi online ya ?</i>
	Jawaban	S	<i>mungkn sekitar 2 atau 3 tahunan kayaknya</i>
	9	C	<i>Berari sudah lama ya masnya terlibat ?</i>
	Jawaban	S	<i>ya lumayan lama lah</i>
	10	C	<i>Seberapa sering mas nya bermain judi online,dalam seminggu berapakali dan 1 hari berapa kali ?</i>
	Jawaban	S	<i>kalo sehari bisa 4 atau 5 kali mungkin, bahkanbisa lebih juga sih.</i>
	11	C	<i>Sekali main biasanya berapa lama ya waktunya dihabiskan.</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	Jawaban	S	<i>sekali main biasanya sejam atau 2 jam</i>
	12	C	<i>motivasi mas bermain judi online itu karena apa? Kalo contohnya mungkin sebagai hiburan atau karena tekanan ekonomi mungkin sebagai pelarian masalah atau karena ajakan teman.</i>
	Jawaban	S	<i>awalnya itu ngeliat teman main, jadi cobalah</i>
	13	C	<i>Penasaran ya?</i>
	Jawaban	S	<i>Ya akhirnya coba</i>
	14	C	<i>pengalaman menang kalah berapa kali mas?</i>
	Jawaban	S	<i>ya awal nya menang sih, Cuma akhir akhir ini sering kalah mas</i>
	15	C	<i>tapi mas apa ada teman atau anggota keluarga lain yang terlibat judi online selain mas nya ?</i>
	Jawaban	S	<i>Ada sepupu saya , awalnya saya tahu jadi online ini dai sepupu saya ini</i>
	16	C	<i>biasanya melalui perangkat aplikasi apa ya untuk mengakses judi online ini, pakai hp, komputer atau di warnet ?</i>
	Jawaban	S	<i>kalo aya lebih kepakai hp sih</i>
	17	C	<i>oke mas, saya ingin menanyakan beberapa hal tenang kesehatan yang ada sangkut pautnya, apa tidak keberatan mas?</i>
	Jawaban	S	<i>tidak keberatan mas</i>
	18	C	<i>Apakah mas pernah mengalami perubahan pola tidur sejak bermain judi online ini ?</i>
	Jawaban	S	<i>ya, pola tidur</i>
	19	C	<i>untuk durasi tidurnya berapa ya?</i>
	Jawaban	S	<i>sekitar berapa ya 3 atau 4 jam lah</i>
	20	C	<i>Berarti kurang dari 8 jam ya. Tapi begadang nya itu karna main jdi online atau ada hal lain ?</i>
	Jawaban	S	<i>ya salah satunya karna main judi online mas. Keasyikan jadi lupa waktu</i>
	21	C	<i>selanjutnnya mas , bisa jabarkan sedikit apakah sering tidur larut kaena jdi online ini atau karena insomnia atausulit bangun pagi?</i>
	Jawaban	S	<i>sulit bangun pagi</i>
	22	C	<i>Biasanya sulit karena begadang tadi ya ?</i>
	Jawaban	S	<i>ya karena main judol ini</i>
	23	C	<i>apa ada hal lain mas perubahan nafsu makan selama judi online ini ada apa nggak ?</i>
	Jawaban	S	<i>eee ada pastinya</i>
	24	C	<i>karna banyak pikiran tadi ya ?</i>
	Jawaban	S	<i>ya karena kalah</i>
	25	C	<i>tapi selain perubahan mood dan begadang ini, pernahkah mas mengalami keluhan fisik seperti sakit kepala nyeri badan atau mudah lelah yang menurut mas berkaitan dengan aktivitas judi online ?</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	Jawaban	S	<i>kalau sakit kepala sih iya sama lemas</i>
	26	C	<i>oh sering lemas, pengaruh bangun pagi tadi ya lemas kurang tidur. Selanjutnya apa mas sering merasa lebih mudah sakit ata kondisi kesehatan fisik menurun selama main judol?</i>
	Jawaban	S	<i>kalo dibilang sakit nggak yang bener2 sakit lebih ke kaya lemas yang gak bener2 sakit</i>
	27	C	<i>lanjut mas, pernahkah mas merasa cemas atau kekhawatian berlebihan atau gelisah setelah bermain judol ini ?</i>
	Jawaban	S	<i>ya pasti cemas, gelisah</i>
	28	C	<i>cemasnya karena takut kalah atau bagaimana?</i>
	Jawaban	S	<i>Bukan takut kalah api pasti kalah mas.</i>
	29	C	<i>bagaimana dengan suasana hati mas sering berubah-ubah nggak moodnya?</i>
	Jawaban	S	<i>Ya pasti kalo lagi menang wahh bahagia banget itu, tapi kalo lagi kalah ya marah-marah</i>
	30	C	<i>tapi pernahkah mas merasa stress atau tertekan akibat kalah atau rugi selama bermain judi online?</i>
	Jawaban	S	<i>Ya, stres itu karena kalah.</i>
	31	C	<i>tapi masnya pernah mengalami kesulitan nggak konsentrasi dan fokus dalam bekerja akibat terlibat judol ini ?</i>
	Jawaban	S	<i>nah itu, fokus jadi kurang, kefikiran karena kalah tadi, soalnya kalahnya gak kecil mas</i>
	32	C	<i>iya juga karena pasang taruhan besar tadi ya,kalo boleh tahu selama mas bermain judol ini hubungan mas dengan rekan kerja, kerabat lain atau keluarga ada perubahan nggak seperti pertengahan karena perubahan mood mas tadi atau hal lain</i>
	Jawaban	S	<i>ya pasti yang lagi kalah itu teman gak tahu ini lagi kalah terus tiba2 bercanda atau mungkin apa, bawaanya sensi terbawa suasana jadi tempat pelampiasan.</i>
	33	C	<i>baik mas, ini kan ada 3 pertanyaan lagi, maaf minta waktunya sedikit lagi. Paaka masnya pernah mencoba mengurangi atau berhenti dari judol ini, kalo boleh tahu apa kesulitan utamanya ?</i>
	Jawaban	S	<i>gimana ya, dibilang kalo mau berhenti sebenarnya mau cman dalah buukan dari teman lah contohnya situs baru ini gacor gacor coba coba akhirnya gak berhenti, sama ini kaya habis gajian ini ada duit ini awalnya WD sekian ini menang menang habis itu kalah kalah habis itu menang lagi nih , tambah lagi tambah tambah ya bgitu jadinya</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	34	C	<i>tapi menurut mas ada kah dukungan atau bantuan yang diberikan perusahaan aar karyawanya ini terhindar dari judi online ?</i>
	Jawaban	S	<i>kalo untuk sekarang, belum ada sih, soalnya ini jatuhnya lebih kearah privasi perusahaan tidak mengurus itu.</i>
	35	C	<i>tapi ada nggak pengalaman pribadi masnya yang ingin diceritakan mungkin itu terkait judi online atau erhadap kesehatan atau kehidpan Anda pribadi?</i>
	Jawaban	S	<i>kalo saran saya sih nggak usah main judi online karena eee apa ya dibilang efek samping nya itu banyak banget pertama sih itu pikiran, pusing, jam tidur kurang, kesehatan terganggu.</i>
	36	C	<i>baik mas, mungkin hanya iu saja yang saya tanyakan , saya minta maaf kalo ada salah kata atau yang kurang berkenan di pertanyakan</i>
	Jawaban	S	<i>ya aman mas.</i>

**HASIL WAWANCARA PADA INFORMAN PENDUKUNG
KARYAWAN PT. PALARAN SINERGI MAS KALIMANTAN
TIMUR**

Nama : PB
 Umur :
 Jenis Kelamin : Laki - laki
 Kode : W.B.PB.X

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
Penleiti Catur Infroman Pendukung PB	1	C	<i>Salam. Perkenalan Nama Saya Catur ... Mahasiswa dari prodi kesehatan masyarakat, saya ini sekarang sedang melakukan penelitian yang berjudul Langsung saja untuk mempersingkat waktu. Bisa tolong dicertakan mas hubungan mas A terhadap mas B ini apa ya?</i>
	Jawaban	PB	<i>saya ini sepupunya mas.</i>
	2	C	<i>selanjutnya mas mohon maaf ini agak sensitif, sejak kapan mas A tau yang bersangkutan ini bermain judi online?</i>
	Jawaban	PB	<i>sudah lama sih mas, saya juga criga si B ini tukang judi.</i>
	3	C	<i>sejak kapan itu mas?</i>
	Jawaban	PB	<i>sejak 3 tahun mas, seingat saya.</i>
	4	C	<i>selanjutnya seberapa sering mas A melihat dan mengetahui mas B bermain judi online?</i>
	Jawaban	PB	<i>ada tempo hari itu kan saya ketemu sama dia, dia pgang HP terus, saya kan gak kepoan mas orangnya. Tapi kok saya denger ada bunyi bunyi judi online pada umum nya itu</i>
	5	C	<i>oke mas kalau boleh tau mas, motivasi utama si B bermain judi online gtu? Misal tekanan ekonomi atu hanya sekedar hiburan</i>
	Jawaban	PB	<i>kalau tekanan ekonomi gak mungkin bahkan kalau itu sekedar hiburan mana ada judi itu di kalangan rendah untuk hiburan, pasti itu dari temannya.</i>
	6	C	<i>oke mas, kira kira kalau boleh tau nih, ada gak anggota keluarga yang lain atau teman yang bermain judi online juga?</i>
	Jawaban	PB	<i>sejauh ini gak ada sih, setau saya Cuma si B aja sih. Sudah jelas memang</i>
	7	C	<i>apakah mas A pernah melihat si B ada perubahan pola tidur seprti bergadang, susah bangun pagi sejak terlibat judi online ini?</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	Jawaban	PB	<i>saya kan gak serumah sama si B, ya di awal awal pasti ada, tapi yang saya lihat tidur tidur aja sih.</i>
	8	C	<i>kalau boleh tau mas selain perubahan pola tidur, ada perubahan nafsu makan gitu mas?</i>
	Jawaban	PB	<i>seperti yang kita ketahui kalau orang yang kecanduan judi itu nafsu makan aja sudah tidak ada. Tapi saya lihat si B bugar-bugar aja sih. Kalah saya.</i>
	9	C	<i>Pernah gak mas A melihat si B ini sakit kepala ketika bermain judi online?</i>
	Jawaban	PB	<i>saya kan jarang ketemu dia ya. Untuk itu Ya gak ada lah</i>
	10	C	<i>secara umum, menurut mas A apakah si B ini kondisi si B ini memburuk atau membaik?</i>
	Jawaban	PB	<i>kalau sejauh ini sih, kalau saya lihat awal awal buruk rupa tapi sekarang ini baik baik aja sih.</i>
	11	C	<i>apakah mas A pernah melihat si A ini perubahan mood, cemas.</i>
	Jawaban	PB	<i>yang saya tau pasti ada sih mas namanya pemain judi kan menan kalah pasti ada itu</i>
	12	C	<i>tapi pernah gak si B ini marah - marah gak jelas?</i>
	Jawaban	PB	<i>waktu ketemu ya pasti ada perubaha mood, karena mood nya tersebut dia marah-marah, berarti yang di tandakan dia sedang kalah dong itu.</i>
	13	C	<i>pernah kah lihat si B ini stress, tekanan mental atau menarik diri dari keluarga gitu mas?</i>
	Jawaban	PB	<i>kalau stres tekanan kerja itu hal wajar ya. Tapi kalau saya perhatikan untuk kecemasan dll itu tidak ada.</i>
	14	C	<i>kalau boleh tau mas apakah si B ini sering sulit fokus? Atau sulit berkonsentrasi? Dalam pekerjaan sehari hari?</i>
	Jawaban	PB	<i>ya ketika awal-awal saya temui, kita aja ngomong begini, itu kadang tidak nyambung, entah pikirannya kemana gitu. Tapi kalau sekarang adalah sedikit perubahan agak-agak nyambung.</i>
	15	C	<i>tapi mas untuk hubungan sosialnya ke keluarga atau kerabat lain gimna mas?</i>
	Jawaban	PB	<i>kalau ke keluarga masih ngobrol aja, tapi untuk ke lain nya saya gak tau.</i>
	16	C	<i>apakah mas A pernah berdiskusi terkait judi online bersama dengan si B? kalau boleh tau respon nya apa ya?</i>
	Jawaban	PB	<i>ah, sepat saya tegur, kamu ni tidak usah terjun ke dalam dunia perjudian tersebut. Itu hanya kebodohan yang ada kamu runtkad yang ada buat kamu miskin. Tapi respon nya itu ya sepele aja. Apalagi awal awal itu dia kecanduan berat parah itu.</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	17	C	<i>menurut mas ada dampak nya gak mas si B ini?</i>
	Jawaban	PB	<i>ada ya mood nya ya mas, pasti bakal berubah ubah, mungkin dari nadanya biasanya soft spoken, tapi nadanya langsung naik gitu tinggi. Semenjak kenal itu pasti</i>
	18	C	<i>terakhir mas, apakah mas A memiliki saran atau harapan terkait upaya membantu mencegah kebiasaan judi online di lingkungan keluarga?</i>
	Jawaban	PB	<i>saran ya. Kalau saya sih berhentilah bermain judi online sebelum judi itu membuat mu miskin. Sayangilah keluargamu. Jangan sampai terlalu mendalami judi online tersebut karena dampak nya itu besar banget. Salah satu contohnya bisa kehilangan jati diri kita pun bakal hilang juga. saran nya selagi bmasi bsia berhenti ya berhentilah. itu aja</i>
	19	C	<i>mungkin itu aja mas pertanyaannya, saya minta maaf karena ada pertanyaan yang sensitif dan menggagu waktu mas nya. Kalau begtu saya izin pamit.</i>
	Jawaban	PB	<i>iya iya gak papa silahkan</i>

**HASIL WAWANCARA PADA INFORMAN PENDUKUNG
KARYAWAN PT. PALARAN SINERGI MAS KALIMANTAN
TIMUR**

Nama : PR
 Umur :
 Jenis Kelamin : Laki - laki
 Kode : W.B.PR.X

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
Peneliti Catur Infroman Pendukung PR	1	C	<i>Salam</i>
	Jawaban	PR	<i>Salam</i>
	2	C	<i>Mohon maaf pak saya minta izin waktunya untuk memenwacara bapak</i>
	Jawaban	PR	<i>baik bisa kalau bisa saya jawab saya jawab</i>
	3	C	<i>untuk mempersingkat waktu, langsung saja, bisa tolong dijelaskan hubungan bapak dengan yang bersangkutan</i>
	Jawaban	PR	<i>setau saya si R, sekolah di SMA usia 30 tahun, dan dia yang baik baik aja setau ini ya</i>
	4	C	<i>sejak kapan bapak mengeathui si R ini terlibat judi online</i>
	Jawaban	PR	<i>oh saya tidak tau ini ya, tapi ada beberapa kali saya perhatikan si A ini bermain judi online</i>
	5	C	<i>tapi apa bapak tau yang memotivasi si A bermain judi online?</i>
	Jawaban	PR	<i>ini kayaknya diluarjangkauan saya, mungkin ini karena pergaulan teman, sehingga mas si R terlibat judi online, sejujurnya malah sya tgak ngerti sama sekali</i>
	6	C	<i>apakah bapapk mengetahui jika ada teman tau keluarga lain yang terlibat juga dengan judi online? Selain si R</i>
	Jawaban	PR	<i>tidak tau ya, tidak tau sama sekali</i>
	7	C	<i>apakah bapak pernah melihat perubahan pola tidur si R setelah terlibat judi online?</i>
	Jawaban	PR	<i>kalau si R sering bergadang, tapi selalu bangun pagi pagi untuk melakukan pekerjaan seperti biasa.</i>
	8	C	<i>tapi dari mas R sendiri apa ada bapak lihat ada perubahan nafsu makan?</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	Jawaban	PR	<i>kalau saya perhatikan tidak ada seperti biasa aja, normal ya</i>
	9	C	<i>apakah yang bersangkutan pernah ada keluhan psisik seperti sakit kepala seblum yang jarang terjadi pak?</i>
	Jawaban	PR	<i>pernah juga, sering tapi kalau ditanya karena kelelahan kerja.</i>
	10	C	<i>secara umum apakah kondisi kesehatan fisik si R ada memburuk tetap atau membaik?</i>
	Jawaban	PR	<i>kalau saya perhatikan baik baik saja, tapi tidak tau dari si R sendiri.</i>
	11	C	<i>selanjutnya, apakah bapak pernah melihat perubahan perasaan dari si R?</i>
	Jawaban	PR	<i>kalau dari saya perhatikan mas R ini pendiam, tapi kadang saya perhatikan pernah marah marah sendiri, tapi saya kurang copy juga apa sebabnya</i>
	12	C	<i>tapi bapak apa pernah melihat tanda tanda stres, cemas atau tekanan mental dari si R?</i>
	Jawaban	PR	<i>alhamdulillah sejauh ini tidak ada, biasa biasa aja.</i>
	13	C	<i>tapi apakah dari si R ini kadang sulit fokus ?</i>
	Jawaban	PR	<i>nah kalau itu saya kurang tau, kalau saya perhatikan baik baik saja kalau di rumah itu</i>
	14	C	<i>apakah bapak pernah mendiskusikan tentang judi online dengan si R?</i>
	Jawaban	PR	<i>tidak pernah ya, karena masing masing kesibukan ya</i>
	15	C	<i>kalau menurut bapak apa dampak yang paling menonjol dari judi online pad ayang bersangkutan?</i>
	Jawaban	PR	<i>itu malah lebih kurang tau kita, karena jarang di perhatikan karena masing masing kesibukan</i>
	16	C	<i>apakah bapak memiliki saran terkait bersangkutan mengenai judi online?</i>
	Jawaban	PR	<i>sebenrnya say atidak mengereti juga mengenai judi online, dengar dengar dari sosial media itu sangat merugikan, dan merusak bangsa. Dan menurut saya pemeirntah itu harus tegas menindak dan menursak penerus perjuangan bangsa</i>
	17	C	<i>mungkinitu saja pertanyaan nya, mohon maaf jika ada pertanyaan yang berkenan pak sya izin pamit</i>
	Jawaban	PR	<i>iya mas sama sama</i>

**HASIL WAWANCARA PADA INFORMAN PENDUKUNG
KARYAWAN PT. PALARAN SINERGI MAS KALIMANTAN
TIMUR**

Nama : PS
 Umur :
 Jenis Kelamin : Laki - laki
 Kode : W.B.PS.X

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
Peneliti Catur Infroman Pendukung PS	1	C	<i>Salam. Perkenalan Nama Saya Catur ... Mahasiswa dari prodi kesehatan masyarakat, saya ini sekarang sedang melakukan penelitian yang berjudul Tujuan saya disini untuk melakukan peneliian tugas akhir saya, apakah masnya bersedia?</i>
	Jawaban	PS	<i>ya bersedia.</i>
	2	C	<i>saya minta waktunya sebentar mas, untuk mempersingkat waktu saya langsung tanyakan saja, apa bisa jelaskan huungan Anda dengan yang bersangkutan?</i>
	Jawaban	PS	<i>kalo hubungan saya dengan S ini, saa kenalnya dari lahir jai saya sangat dekat dengan dia, keetula juga dia sepupu saya</i>
	3	C	<i>kalau boleh tahu, berapa usia yang bersangkutan, tingkat pendidikannya dan posisi pekerjaan dari yang bersangkutan itu sejauh yang Anda ketahui posisinya apa ya ?</i>
	Jawaban	PS	<i>untuk usia dia 25 th, pendidikan terakhirnya SMK, setau saya terakhir operator exa.</i>
	4	C	<i>oke mas, ini pertanyaan agak sensitif ya kalau boleh tahu, sejak kapan ya Anda mengetahui atau menduga kalau yan bersangkutan ini mulai terlibat judi online oleh diceritakan?</i>
	Jawaban	PS	<i>awalnya itu yang bermain judi online itu saya sendiri, nah semenjak di tahun 2022 itu dia penasaran karena meliat saya sering main judi online, saya ngajari dia dan mencoba malah dia yang tertarik dan keterusan sampai sekarang.</i>
	5	C	<i>seberapa sering masnya melihat atau mengetahui berapa lama dan berapa durasi jam selama dia bermain itu.</i>
	Jawaban	PS	<i>sering sih dia bermain judol, durasinya da itu main 3 sampai 5 jam, lumayan lama.</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	6	C	<i>kalau mas tahu apa sih motivasinya mau melakukan judol ini bisa diceritakan, atau dia hanya kerna hiburan entah ada tekanan keluarga atau ajakan dari masnya atau ada alasan lai dari pihak tersebut.</i>
	Jawaban	PS	<i>petama sih memang emmm ajakan dari saya tapi, berhubung dia karena tuntutan ekonomi sampai keterusan</i>
	7	C	<i>berarti ada permasalahan personal begitu ya ?</i>
	Jawaban	PS	<i>iya</i>
	8	C	<i>tapi mas mengetahui jika ada teman atau anggota keluarga lain juga terlibat judol selain masnya dan mas S?</i>
	Jawaban	PS	<i>anggota keluarga lain sih enggak, lebih cenderung tertutup dengan yang lain, terbukanya sama saya.</i>
	9	C	<i>begitu ya, berarti cuman kalian berdua</i>
	Jawaban	PS	<i>iya karena saya yang ngajari</i>
	10	C	<i>kalau boleh tahu masnya masih bermain sampai sekarang ?</i>
	Jawaban	PS	<i>untuk saya sendiri gak bermain lagi.</i>
	11	C	<i>oh sudah nggak bermain lagi</i>
	Jawaban	PS	<i>iya.</i>
	12	C	<i>oke mas, saya akan melanjutkan lagi ini seputar tentang kesehatan saja tidak masalah ?</i>
	Jawaban	PS	<i>ya nggak masalah.</i>
	13	C	<i>apakah mas melihat ada perubahan pola tidur kepada pihak yang bersangkutan misalnya pola tidur larut malam, sering begadang atau susah bangun pagi gitu ?</i>
	Jawaban	PS	<i>untuk pola tidurnya sih nggak teratur sih karena dia bermainnya, emmm kaya keluarga sudah pada tidur dia baru bermain</i>
	14	C	<i>dia bermainnya larut malam</i>
	Jawaban	PS	<i>iya larut malam sampai shubuh kadang.</i>
	15	C	<i>tapi kalau bangun pagi itu sulit tidak ? Sering telat kerja atau bagaimana ?</i>
	Jawaban	PS	<i>kalo sebulan sih sekali dua kali telatnya</i>
	16	C	<i>oke, berarti dia sulit bangun pagi ya karena durasi tidurnya kurang ?</i>
	Jawaban	PS	<i>iya waktunya istirahatnya sih kurang.</i>
	17	C	<i>tapi selain pola tidurnya terganggu, ada nggak seperti perubahan nafsu makan atau kebiasaan makan yang tiba2 berubah karena judol itu</i>
	Jawaban	PS	<i>pola makan sih karena dia cenderung lebih fokus ke judolnya itu, mengatur pola makanya itu kapan, sebelum mengenal itu biasanya dia makan teratur semenjak mengenal judol makannya nggak teratur</i>
	18	C	<i>mungkin karena banyak pikiran</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	Jawaban	PS	
			<i>ya banyak pikiran</i>
	19	C	<i>kalo boleh tahu mas, pernahkah yang bersangkutan ini mengeluh sakit kepala badan lemas atau keluhan fisik lain yag sebelum nya terjadi atau sesudah semenjak mengenal judol ini perubahan dia ?</i>
	Jawaban	PS	<i>ada sih perubahan.</i>
	20	C	<i>setelah mengenal judi atau belum ?</i>
	Jawaban	PS	<i>setelah mengenal judi.</i>
	21	C	<i>kira2 bisa dijelaskan perubahan apa saja</i>
	Jawaban	PS	<i>cenderungnya sih dia lebih ke sakit kepala sih karena pola tidurnya yang gak teratur tadi.</i>
	22	C	<i>biasanya banak pikiran nggak</i>
	Jawaban	PS	<i>iya biasa pikiran sampai stress</i>
	23	C	<i>berarti ang bersangkutan sering mengeluhkan sakit kepala ya ?</i>
	Jawaban	PS	<i>ya sering.</i>
	24	C	<i>kaya lemas, tremor , gemetaran begitu nggak?</i>
	Jawaban	PS	<i>lemas karena pola tidurnya gak teratur tadi</i>
	25	C	<i>tapi secara umumnya, sejauh ini kekuatan fisiknya memburuk atau membaik atauberubah semnjak judol</i>
	Jawaban	PS	<i>semenjak mengenal judol kondisi fisiknya memburuk sih, karena pola makan dan pola tidur yang gak teratur tadi</i>
	26	C	<i>baik mas, saya mau mempertanyakan lebih ke kesehatan psikis ya apa tidak masalah mas ?</i>
	Jawaban	PS	<i>ya tidak masalah.</i>
	27	C	<i>apakah masnya pernah melihat perubahan suasana hati contohnya kaya biasanya dia tiba2 marah nggak jelas mudah marah lah, muruh atau sering menyendiri dan merasa cemas berlebihan ?</i>
	Jawaban	PS	<i>sering murung, sering menyendiri marahgak jelas begitu dia</i>
	28	C	<i>tapi pernahkah mas melihat tanda2 stress berat atau kecemasan berlebihan itu ?</i>
	Jawaban	PS	<i>kecemas berlebihan dan stres berat sih</i>
	29	C	<i>kalo gelisah begitu ada nggak atau menyendiri dari sosial nya begitu atau kumpulannya begitu</i>
	Jawaban	PS	<i>emmm dia cenderung menahan diri sih dari sosialnya dia lebih fokus ke judolnya</i>
	30	C	<i>berarti ini tipikalnya introvert ya ?</i>
	Jawaban	PS	<i>ya</i>
	31	C	<i>tapi masnya tau nggak kalau dia kadang bisa menjadi sulit fokus atau sulit konsentrasi saat bekerja karena judolnya ini</i>
	Jawaban	PS	<i>dia sulit fokus sih</i>
	32	C	<i>karena banyak pikiran</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	Jawaban	PS	
			<i>iya karena banyak pikiran</i>
	33	C	<i>tapi mas, kalau boleh tahu ini kira2 pihak yang bersangkutan ini hubungan sosialnya ini baik ajakah dengan keluarga maupun keabat dekatnya, kira ada nggak terjadi selama judol ini?</i>
	Jawaban	PS	<i>semenjak mengenal judol lebih tertutup sih sama keluarga, menarik diri sih</i>
	34	C	<i>tapi biasanya dia pernah marah gak tapi melampiaskan ke keluarga atau ke mas atau kerabat dekat lainnya yang mas perhatikan</i>
	Jawaban	PS	<i>kalo marah cenderung ke saya sih,</i>
	35	C	<i>tapi marah2 nya sampaimain fisik atau Cuma sebatas adu mental saja</i>
	Jawaban	PS	<i>adu mental saja sih, adu mulut</i>
	36	C	<i>mas ini ada 3 pertannyaan lagi apa mas tidak keberatan saya lanjutkan</i>
	Jawaban	PS	<i>tidak keberatan lanjut saja</i>
	37	C	<i>pernahkah mas mengajak bicara atau soal kebiasaan judol kepada yang bersangkutan, kira2 apa responya</i>
	Jawaban	PS	<i>responnya sih gak telalu bagus.</i>
	38	C	<i>bisa djabarkan nggak contohnya seperti apa?</i>
	Jawaban	PS	<i>eemmm sudah ngajarkan contohnya berhenti judol, cuman nggak terlalu dihiraukan begitu</i>
	39	C	<i>karena dia sudah kecanduan</i>
	Jawaban	PS	<i>ya kecanduan tingkat atas sih</i>
	40	C	<i>tapi menurut masnya dampak yang menonjol dari kebiasaan judol ini seperi apa ?</i>
	Jawaban	PS	<i>dampaknya sering marah2 gak jelas begitu dia tanpa sebab tiba2 marah</i>
	41	C	<i>tapi diapernah cerita begitu nggak stelahdia habis marah itu, curhat setelahnya?</i>
	Jawaban	PS	<i>nggak pernah cerita sih kalaudia karena cenderung lebih tertutup</i>
	42	C	<i>aik mas inikan ada pertanyaan terakhir, kalau boleh tahu apakah masnya memiliki saran atau upaya terkait membantu judol di lingkungan keluarga atau lingkungan kerja</i>
	Jawaban	PS	<i>untuk saya sendiri sih judol ini kan ada yang berbasis aplikasi dan via link begitu kan, emm kalau yang berbasis aplikasi lebih baik aplikasinya dihapus sama link nya jangan pernah dibukalah karena dia itu lebih meberikan kesan tertarik dengan judol</i>
	43	C	<i>sehingga enggunanya jadi kecanduan begitu ya</i>
	Jawaban	PS	<i>jadi lebih baik dekat dengan agama dan jauhi judol begitu</i>
	44	C	<i>kira2 ada yang di sampaikan lagi</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	Jawaban	PS	<i>itu saja sih</i>
	45	C	<i>baik mas, itu tadi pertanyaan terakhir, terimakasih mohon maaf atau ada salah kata.</i>
	Jawaban	PS	<i>iya sama sama</i>

HASIL WAWANCARA PADA INFORMAN KUNCI
KARYAWAN PT. PALARAN SINERGI MAS KALIMANTAN
TIMUR

Nama : T
 Umur : 25 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki - laki
 Kode : W.C.T.X

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
Peneliti : Catur Informan Kunci	1	C	<i>Assalamualaikum</i>
	Jawaban	T	<i>wa'alaikumsalam</i>
	2	C	<i>Perkenalan.. Tujuan saya kesini pak untuk melakukan penelitian tugas akhir saya apakah bapak meluangkan waktunya</i>
	Jawaban	T	<i>boleh boleh</i>
	3	C	<i>oke, mohon izin pak mungkin pertanyaan agak sensitif tapi hanya kebutuhan tugas akhir saya pak</i>
	Jawaban	T	<i>oh ya bole gak papa</i>
	4	C	<i>kalo boleh tahu nama bapak siapa ya ?</i>
	Jawaban	T	<i>tomy firdaus</i>
	5	C	<i>jabatan bapak sebagai manajer office ya</i>
	Jawaban	T	<i>ya betul sekali</i>
	6	C	<i>oke, disini ada yang saya ingin tanyakan apakah perusahaan mengetahui adanya karyawan yang terlibat dalam aktivitas judi online dan sejak kapan ya kira2 tren ini terlihat?</i>
	Jawaban	T	<i>ehmmm secara umum perusahaan ini kita gak punya bukti resmi ya atau lapran langsung mengenai keterlibatan karyawan kita dalam aktivitas judol, namun kami menyadari bahwa fenomena judol ini secaranasional mengalami peningkatan ya sehingga ini menadi perhatian manajemen juga kalau ada indikasi atau karyawan2 yang terlihat agak mencolok dari pandangan manajemen itu ya biasanya kita akan meakukan pendekatan secara persuasif dan pembinaan sesuai kebijakan internal kita ya</i>
	7	C	<i>kalo menurut dari pengamatan bapak sendiri karakteristik seperti apa yang paling sering dimiliki karyawan yang terlibat judol misalnya dari usianya, jenis kelamin, jabatan ataukebiasaan kerja lain</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	Jawaban	T	<i>kalau secara eksternal kita belum melakukan identifikasi khusus terkait karakteristik perilaku karna belum ditemukan kasus secara langsung dilingkungan kerja kami , namun secara umum dari sosialisasi internal pelaku itu cenderung berada di rentang usia muda ya dikisaran 20 sampai 35 tahun</i>
	8	C	<i>apakah ada pola tertentu dalam keterlibatan judol misalnya waktu bermain atau jam kerja ataupun kerja serta durasi atau waktu khusus dalam perusahaan kalau dari sekilas pengamatan bapak ?</i>
	Jawaban	T	<i>oh untuk sampai saat ini belum ada sih keterlibatan judol yang terpatau langsung ya di lingkungan kerja berdasarkan pengamatan oleh pihak manajemen, namun perusahaan etap waspada terhadap potensi2 penggunaan perangkat pribadi saat jam kerja. Emm takutnya itu mendorong minat mereka untuk bermain judi atau iklan2 di internet juga banyak tentang judol dan segala macam</i>
	9	C	<i>baik pak, saya akan menanyakana lagi tentang kesehatan ya apakah bapak pernah melihat atau menerima laporan terkait perubahan kondisi fisik karyawan yang dicurigai terlibat dalam judol, contohnya dia sering kelelahan, kualitas tidurnya kurang atau gangguan pencernaan dan sebagainya</i>
	Jawaban	T	<i>ada laporan dar HSE kita kan di HSE ada namanya Top time based 10 penyakit yang rutin ada dlaporkan setiapbulan di laporan HSE departemen, disitu kebanyakan entah berkaitan atau tidak saya belum tahu sampai kesana ya mengevaluasi, kebanyakan mereka kelelahan ya pasti namanya bekerja cuman selepas jamkerja atau di jam istirahat mereka bermain judol atau apa mereka kurang makan atau maannyatelat jadi top time based kita ada kebanyakan iu fatigue, maag, asam lambung, vertigo, dan kebanyakan itu termasuk kita bisa lihat juga melalui medical check-up tahunan dan monitoring absensi itu terlihat keterlibatan judol mempengaruhi performa kerja secara fisik seperti pada saat kita masuk kerja produktivitas manual , lapangan atau frekuensi izin sakit, frekuensi izin sakit kami belum menemukan keterkaitan langsung antara performa kerja dan keterlibatan judol namun apabila ada penurunan performa seperti keterlambatan, sering izinatau</i>

Keterangan	No Pertanyaan	Hasil Wawancara
		<i>esultan konsentrasi pihak manajemen perusahaan akan meindak lanjti dengan pendekatan personal dan evaluasi menyeluruh termasuk faktor non kerja seperti masalah pribadi atau gaya hidup kalau hal seperti itu sudah muncul kepermukaan ya secara langsung anggaplah 2 atau 3 kali dalam satu bulan maka kia akan pasti melakukan konseling memberikan solusi ataujalan keluar supaya karyawan idak mengulangi kesalahan</i>
	10	C <i>mohon maaf pak ini masih ada beberapa pertanyaan apa masih bisa dilanjut?</i>
	Jawaban	T <i>boleh gak apa2</i>
	11	C <i>apakah bapak mengamati adanya perubahanperilaku atau kondisi psikologi mudah marah, depresi atau menarik diri dari pada karyawan yang terlibat judi online</i>
	Jawaban	T <i>sampai saat ini belum ada ya perilaku yang berkaitan dengan judol di lingkungan kerja kami namun, perusahaan itu ttap memperhatikan psikologi karyawan secara umum melalui observasi dari atasan langsung atau pendekatan kekeluargaan di lingkungan kerja serta banyak faktor termasuk yang namanya bekerja dilapangan karyawan itu kadang ada miskomunikasi, berselisih, tapi semua itu bisa dibicarakan dngan komunikasi yan baik, komunikasi 2 arah, berkoordinasi dngan baik namun secara langsung dikaitkan dengan judol saya kira belum ada ya</i>
	12	C <i>apakah perusahaan pernah menangani masalah psikis yang berkaitan dengan judol jika ada bagaimana denan pendekatan yang dilakukan ?</i>
	Jawaban	T <i>sekali lagi perusahaan belum pernah menangani kasus stress yang secara spesifik diidentifikasi terlibat judi online, namun jika ditemukan kasus serupa perusahaan memiliki pendekatan non punitif ya melalui pendekatan personal, konseling internal atau kalau perlu rujuka oleh tenaga profesional seperti psikolog atau konseler</i>
	13	C <i>apakah perusahaan memiliki kebijakan resmi terkait larang judol kepada etika perusahaan kalau ada bagaimana implementasinya</i>
	Jawaban	T <i>terkait diawal kita bahas judol ini baru2 jadi perusahaan memiliki kebijakan melarang segala bentuk aktivitas yang melanggar hukum termasuk judol sebagaimana tertuang dalam tata tertib dalam perusahaan implementasi dilakukan melalui P 5 M diawali shift pagi sama malam</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
			<i>selalu kita ingatkan dan deeptalk setiap hari senin, sosialisasi saat onboarding karyawan baru datang itu diawal shift penegakan aturan melalui pengawasan manajerial dan edukasi berkala tentang penggunaan bijak teknolongi dan internet.</i>
	14	C	<i>berarti sejauh ini belum ada yang berkaitan dengan judol</i>
	Jawaban	T	<i>Alhamdulillah belum ada</i>
	15	C	<i>baik pak , jika ada karyawan yang diketahui terlibat maka langkah apa yang biasanya diambil perusahaan apakah ada pendekatan pembinaan atau ada sanksi administratif ?</i>
	Jawaban	T	<i>oke, kalau memang kita temukan karyawan2 kita ada yang terlibat dalam judol yang pertama kita pasti akan melakukan pendekatan dan pembinaan secara personal, internal kita saja jangan sampai meluap dan jangan sampai orang tahu, perusahaan berusaha memahami akar permasalahan memberikan peringatan, dan kalau perlu pendampingan namun jia pelanggaran berulang atau bedampak serius pada lingkungan kerja saya pikir sanksi administratis sesuai perusahaan itu dapat diterapkan</i>
	16	C	<i>baik pak ini ada pertanyaan terakhir, menurut bapak langkah apa yang perlu diambil kedepan agar fenomena judol ini bisadicegah atau dikendalikan secara internal</i>
	Jawaban	T	<i>langkah pencegahan ya saya pikir itu ada 4 poin satu iu edukasi, penyuluhan berkala tentang bahaya dan konsekuensi apalagi terkait hukum judol ini, ke 2 penguatan budaya kerja yang positif seperti kegiatan kerohanian, olahraga dan diskusi kesehatan mental, kegiatan yang bernilai positif lah, poin ke 3 peningkatan pengawasan penggunaan internet dilingkungan kerja kebetulan ditempat kerja kita semua pakai Wifi jadi dai IT kita bisa ngekontrol dari IP hanphone mereka dari masing2 bisa cek riwayat browsing mereka, yang terakhir membentuk tim pemantauan kesejahteraan karyawan yang berkoordinasi dengan misalnya human office departemen dan manejerial saya pikir 4 pin itu sudah cukup</i>
	17	C	<i>baik pak haya itu saya Yang saya ingin tanyakan, moh maaf jika ada salah kata karena ini pertanyaan agak sedikit sensitif , kalau begitu terimakasih banyak pak atas waktunya</i>

Keterangan	No Pertanyaan		Hasil Wawancara
	Jawaban	T	

Lampiran 4. Matriks Analisis Data

MATRIKS ANALISIS DATA (X)

Keterangan Kode

W : Wawancara

A : Kode Panduan Wawancara

X : Inisial Informan

X : Nomor Urut Pertanyaan

A. Karakteristik

Informan Utama			
Informasn Pendukung			
Infroman Kunci			
No	Kode	Kutipan	Keterangan
Usia			
1	W.A.B.1	Perknalkan Nama Saya B, Usia 23 Tahun, Pendidikan terkahir SMK jurusan otomotif, Jabatan Saya di Perusahaan sebagai CCR (enginering)	Menurut hasil wawancara dengan infroman B berusia 23 Tahun
2	W.A.R.1	Perkenalkan nama saya S, umur saya sekarang 25 Tahun, pendidikan terakhir saya SMK, jabatan saya sebagai operator.	Menurut hasil wawancara dengan infroman B berusia 30 Tahun
3	W.A.S.1	Perkenalkan nama saya S, umur saya sekarang 25 Tahun, pendidikan terakhir saya SMK, jabatan saya sebagai operator.	Menurut hasil wawancara dengan infroman B berusia 25 Tahun
Frekuensi Berjudi			
4	W.A.B.7	seminggu sih gak mas, paling 1 bulan sekali.	Menurut hasil wawancara dengan infroman B, frekuensi bermain 1 bulan sekali dengan durasi 15 menit hingga 3 jam
5	W.A.B.8	bisa sampai 3 jam mas, paling cepat 15 menit.	
6	W.B.PB.3	em sejak 3 tahun mas, seingat saya.	
7	W.A.R.4	biasanya sih sehari bisa 2 atau 3 kali	Menurut hasil wawancara dengan infroman R, frekuensi bermain sehari bisa 2 hingga 3 kali
8	W.A.R.5	biasanya sih setiap kerja aja sih, terkadang sampai 3 jam	

Informan Utama			
Informasn Pendukung			
Infroman Kunci			
No	Kode	Kutipan	Keterangan
9	W.B.PR.4	oh saya tidak tau ini ya, tapi ada beberapa kali saya perhatikan si A ini bermain judi online mungkin sekitar 2 tahunan mungkin	dengan durasi paling lama 3 jam
10	W.A.S.10	kalo sehari bisa 4 atau 5 kali mungkin, bahkanbisa lebih juga sih.	Menurut hasil wawancara dengan infroman S, frekuensi bermain judi sehari bisa 4 hingga 5 kali dengam durasi waktu 1 jam hingga 2 jam
11	W.A.S.11	sekali main biasanya sejam atau 2 jam	
12	W.B.PS.4	awalnya itu yang bermain judi online itu saya sendiri, nah semenjak di tahun 2022 itu dia penasaran karena meliat saya sering main judi online, saya ngajari dia dan mencoba malah dia yang tertarik dan keterusan sampai sekarang.	
Motivasi Berjudi			
13	W.A.B.9	Karena gabut mas, sama penasaran terus keterusan	Menurut hasil wawancara dengan infroman B, motivasi berjudi karena penasaran hingga keterusan
14	W.B.PB.5	kalau tekanan ekonomi gak mungkin bahkan kalau itu sekedar hiburan mana ada judi itu di kalangan rendah untuk hiburan, pasti itu dari temannya.	
15	W.A.R.6	ehh, sepertinya tujuan bermain judi online itu hiburan aja. Mengisi waktu luang biar gak ngantuk. Ya kalau lagi ngantuk supaya gak gabut.	Menurut hasil wawancara dengan infroman R, motivasi berjudi untuk mengisi waktu luang
16	W.B.PR.5	ini kayaknya diluarjangkauan saya, mungkin ini karena pergaulan teman, sehingga mas si R terlibat judi online, sejujurnya malah sya tgak ngerti sama sekali	

Informan Utama			
Informasn Pendukung			
Infroman Kunci			
No	Kode	Kutipan	Keterangan
17	W.A.S.12	eee awalnya itu ngeliat teman main, jadi cobalah	Menurut hasil wawancara dengan infroman S, motivasi karena tuntutan ekonomi
18	W.B.PS.6	petama sih memang emmm ajakan dari saya tapi, berhubung dia karena tuntutan ekonomi sampai keterusan	
Pengalaman Penang Kalah			
19	W.A.B.5	yaa gimna ya, pas awal top up gitu menang terus, setelah itu kalah, kalah kalah. Habis itu top lagi menang lagi.	Menurut hasil wawancara dengan infromas B, kemanagnan hanya di awal saja dan selanjutnya kalah
20	W.A.R.6	 Ya kadang menang kadang kalah sih	Menurut hasil wawancara dengan infroman R, kadang memang kadang kalah
21	W.A.S.14	ya awal nya menang sih, Cuma akhir akhir ini sering kalah mas	Menurut hasil wawancara dengan informan S, awalnya meang sekarang kalah

B. Dampak Fisiologis

Informan Utama			
Informasn Pendukung			
Infroman Kunci			
No	Kode	Kutipan	Keterangan
Pola Tidur			
1	W.A.B.12	tidak ada mas, normal aja, dan juga takut ketahuan istri juga sih mas	Menurut hasil wawancara dengan infroman B, tidak ada perubahan pola tidur setelah bermain online
2	W.A.R.9	perubahan ya, ada sih apa ya tidur itu kurang sih	Menurut hasil wawancara dengan infroman R, ada perubahan pada pola tidur seperti sering bergadang tetapi tetap bangun pagi hari karena tuntutan kerja
3	W.B.PR.7	kalau si R sering bergadang, tapi selalu bangun pagi pagi untuk melakukan pekerjaan seperti biasa.	
4	W.A.S.18	ya, pola tidur	

Informan Utama			
Informasn Pendukung			
Infroman Kunci			
No	Kode	Kutipan	Keterangan
5	W.B.PS.13	untuk pola tidurya sih nggak teratur sih karena dia bermainya, emmm kaya keluarga sudah pada tidur dia baru bermain	Menurut hasil wawancara dengan infroman S, terdapat perubahan pola tidur
Nafsu Makan			
6	W.A.B.15	ada mas, sering mas	Menurut hasil wawancara dengan infroman B, terdapat perubahan nafsu makan setelah bermain judi online
7	W.A.R.12	kalau nafsu makan yak, normal aja sih.	Menurut hasil wawancara dengan infroman R, tidak terdapat perubahan nafsu makan setelah bermain judi online
8	W.B.PR.8	kalau saya perhatikan tidak ada seperti biasa aja, normal ya	
9	W.A.S.23	eee ada pastinya	
10	W.B.PS.25	semenjak mengenal judol kondisi fisiknya memburuk sih, karena pola makan dan pola tidur yang gak teratur tadi	Menurut hasil wawancara dengan infroman S, terdapat perubahan nafsu makan setelah bermain judi online
Kelelahan			
11	W.A.R.14	untuk sekarang gak ada sih, paling kelelahan karena aktivitas kerja aja	Menurut hasil wawancara dengan infroman R, tidak terjadi kelelahan setelah bermain judi online
12	W.B.PR.9	pernah juga, sering tapi kalau ditanya karena kelelahan kerja.	
Keluhan Fisik			
13	W.A.B.16	saya sering keluhan itu sakit kepala mas, karna kalah	Menurut hasil wawancara dengan infroman B terdaapt keluhan sakit kepala setelah bermain judi online
14	W.A.R.14	untuk sekarang gak ada sih, paling kelelahan karena aktivitas kerja aja	Menurut hasil wawancara dengan infroman R, tidak terdaapt keluhan fisik setelah bermain judi online
15	W.A.S.25	eee kalau sakit kepala sih iya sama lemas	Menurut hasil wawancara dengan infroman S, terdapat keluhan seperti sakit kepala dan lemas
16	W.A.S.21	cenderungnya sih dia lebih ke sakit kepala sih karena pola tidurnya yang gak teratur tadi.	

C. Dampak Psikologis

Informan Utama			
Informasn Pendukung			
Infroman Kunci			
No	Kode	Kutipan	Keterangan
Stres			
1	W.A.B.17	Karena kalah itu mas, kepikiran kalah, jadinya mau pecah kepala itu	Menurut hasil wawancara dengan infroman B, merasa stres jka kalah bermain judi online
2	W.A.R.20	kalau stress itu pasti.	Menurut hasil wawancara dengan infroman R, merasa stres setelah bermain judi online
3	W.A.S.30	Ya, stres itu karena kalah.	Menurut hasil wawancara dengan infroman S, merasa stres jika kalah bermain judi online
Kecemasan			
4	W.A.B.19	saya cemas kalau b. terlarut larut bermain judi online mas. Takut keterusan	Menurut hasil wawancara dengan infroman B, merasa cemas jika terlalu sering bermain judi online
5	W.A.R.17	kalau itu jelas ada ya. Karna kan khawatir uang itu gak kembali. Karna habis.	Menurut hasil wawancara dengan infroman R, merasa cemas jika uangnya tidak kembali
6	W.A.S.27	ya pasti cemas, gelisah	Menurut hasil wawancara dengan infroman S, merasa cemas dan gelisah setelah bermain judi online
Perubahan Mood			
7	W.A.B.20	kalau itu saya tidak pernah merasakan sih mas.	Menurut hasil wawancara dengan infroman B, tidak terdapat perubahan mood setelah bermain judi online
8	W.B.PB.12	kalau stres tekanan kerja itu hal wajar ya. Tapi kalau saya perhatikan untuk kecemasan dll itu tidak ada.	
9	W.A.R.19	kembali ke tadi, mood ya berubah, kadang emosi ya naik, kadang emosi ya turun. Kadang juga malas.	Menurut hasil wawancara dengan infroman R, merasakan perubahan seperti emosi naik turun dan merasa malas setelah bermain judi online
10	W.B.PR.11	kalau dari saya perhatikan mas R ini pendiam, tapi kada kadang saya perhatikan pernah marah marah sendiri, tapi saya kurang copy juga apa sebabnya	

11	W.A.S.29	Ya pasti kalo lagi menang wahh bahagia banget itu, tapi kalo lagi kalah ya marah-marah	Menurut hasil wawancara dengan infroman S, merasakan perubahan mood jika meamng senang jika kalah marah setelah bermain judi online
12	W.B.PS.27	emm seing murung, sering menyendiri marah gak jelas begitu dia	
Gejala Depresi			
13	W.A.B.20	kalah itu saya tidak pernah merasakan sih mas.	Menurut hasil wawancara dengan infroman B tidak pernah merasakan gejala depresi setelah bermain judi online
14	W.A.S.31	nah itu, fokus jadi kurang, kefikiran karena kalah tadi, soalnya kalahya gak kecil mas	Menurut hasil wawancara dengan infroman S, terjadi gejala depresi jika kalahnya banyak
Penarikan Sosial			
15	W.A.B.23	tidak ada sih mas, paling cemas aja sama sakit kepala. Untuk kerjaan dan keluarga saya tidak bawa kesitu mas. Sayta pendam sendiri	Menurut hasil wawancara dengan infroman B, tidak pernah melakukan pearnarikan sosial pada keluarga maupun teman setelah bermain judi online
16	W.A.S.27	emm sering murung, sering menyendiri marahgak jelas begitu dia	Menurut hasil wawancara dengan infroman, pernah terjadi penraikan sosial seperti menyendiri dan murung
17	W.B.PS.29	emmm dia cenderung menahan diri sih dari sosialnya dia lebih fokus ke judolnya	

Lampiran 5. Dokumentasi Foto

